全機種&全方位対応！ さらに次号からは誌面が超進化!!

デンゲキニンテンドーDS 12月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2010年10月15日発行・発売 第10巻 第23号 通巻174号

電撃ゲームス

Vol.14
定価 650 YEN



名誉か無法か

特集1
RED DEAD REDEMPTION
『GTA』のロックスター・ゲームスが贈る、次世代のオープンワールドゲーム『レッド・デッド・リデンプション』を開発者の言葉から紐解く!

特集2
タクティクスオウガ 運命の輪
発売まで秒読み段階の『運命の輪』を、最新情報と音楽の両面から考察!

巻頭インタビュー
三上真司氏が語る『VANQUISH(ヴァンキッシュ)』の実体

モンスターハンターポータブル 3rd
『3rd』の新要素の詳細を探るべく、辻本プロデューサー&一瀬ディレクターに直撃!!

ニンテンドー3DS 2011年2月26日始動!!
いよいよ詳細が判明した驚きの新ハードを、機能とソフトの両面から探る!

ファイナルファンタジーXIV
エオルゼアの"今"をレポート&『FF』の音楽の父・植松伸夫氏にインタビュー

Solatorobo Archives
設定資料とインタビューで『ソラトロボ』の世界観を紐解く連載企画、いよいよ最終回!

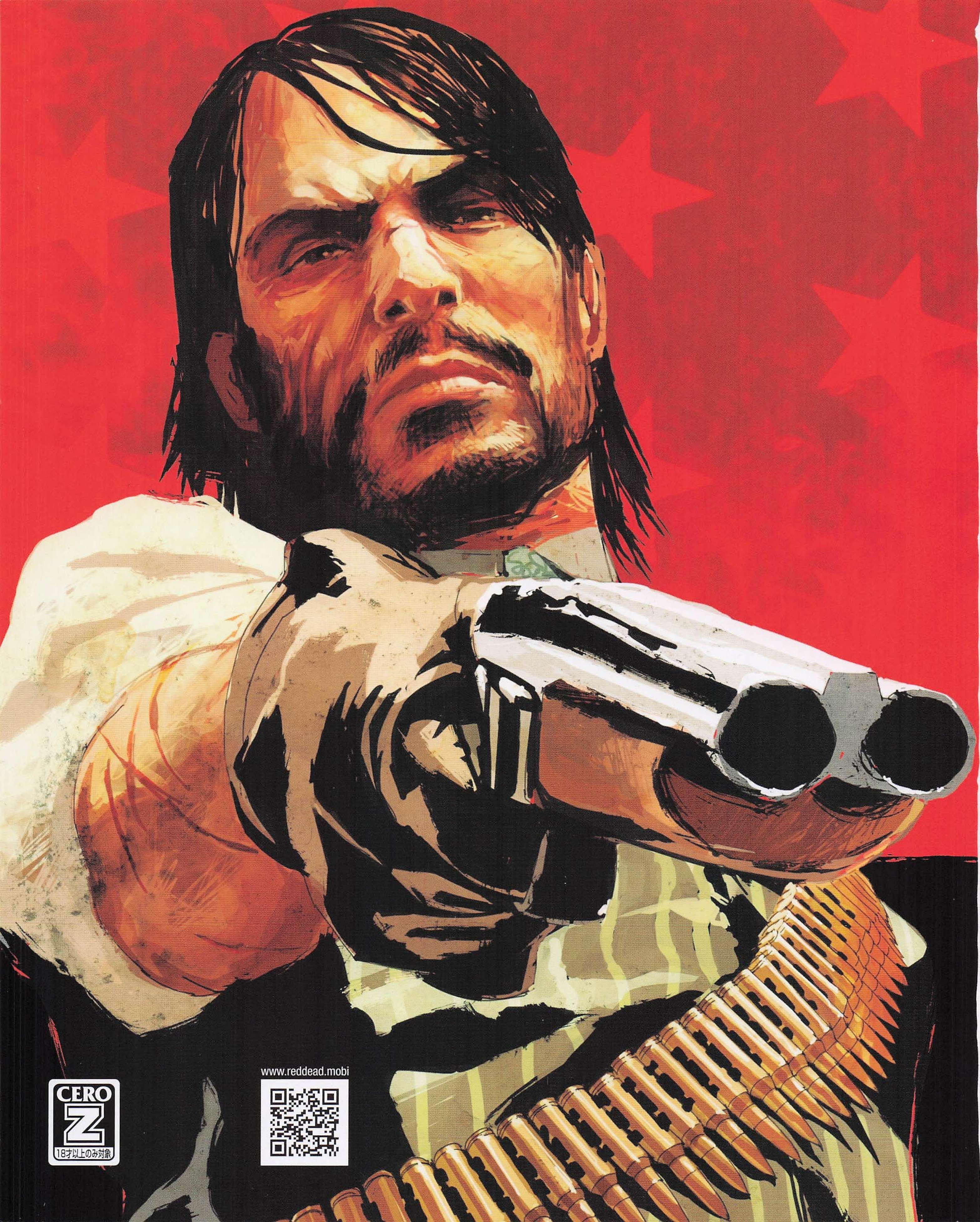
ロード オブ アルカナ
ついに発売! 期待のマルチプレイACTの最後まで使えるテクニック50連発!

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3
大舘プロデューサーが語る『TOW3』の世界

ASURA'S WRATH(アスラズ ラース)
カプコン+サイバーコネクトツーが贈る怒濤のアクションを松山洋氏に聞く

DENGEKI GAMES PUSH
開発スタッフに聞く『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の挑戦

ロスト プラネット バウンドレイブン
『ロスト プラネット』の世界を描く連載コミック第8回!


CERO
Z
18才以上のみ対象
www.reddead.mobi



「グランド・セフト・オート」のクリエーターが贈る
RED DEAD REDEMPTION™
レッド・デッド・リデンプション
アウトローを貫き通せ。
絶賛発売中
REDDEAD.JP
このゲームには暴力・ホラー、その他グロテスクな表現などが含まれています。
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
2005-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, ロゴ, Red Dead Redemptionおよびその他の関連する商標はTake-Two Interactive Software, Inc.の米国および他国における商標、もしくは登録商標です。2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox 360, Xbox 360ロゴ, Xbox LIVE, Xbox 関連ロゴ及びは米国Microsoft Corporation及び/またその関連会社における登録商標、または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しております。PlayStation 及び は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PS3"は同社の商標です。その他すべての記号および商標は各社の所有物です。All Rights Reserved.
テイクツー・インタラクティブ・ジャパン　カスタマーサポートセンターTEL: 0570-064-951　受付時間　10:00～18:00(土・日・祝日を除く)

プロデューサーのコメントを独占掲載！
『RDR』の世界がより深く楽しめる！

西部劇の世界を余すところなく再現した『レッド・デッド・リデンプション（RDR）』。本誌では、その全貌を解説するとともに、本作の制作を手がけたプロデューサーに独占取材を敢行。制作時のエピソードや、作品に込められた想いなど、本作をより深く知ることのできるコメントをお届けしよう。



RED DEAD REDEMPTION™
レッド・デッド・リデンプション

RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）

■PS3／Xbox 360　■ACT（オープンワールド）
■発売元：テイクツー・インタラクティブ・ジャパン／開発元：ロックスター・サンディエゴ
■発売中（10月7日発売）　■¥7,340（税込）　■プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大16人）

プロデューサーコメント①



「この時代の西部では善悪の境界が曖昧なのです」

ロックスター・ゲームス
プロデューサー
リッチ・ロサド氏

PROFILE：本作のプロデューサー。10年以上前よりロックスター・ゲームスに在籍し、全世界で大ヒットしている『グランド・セフト・オート（GTA）』シリーズの開発を手がける。

本作で舞台となっている西部開拓時代は、そこで生きる人々にとって容赦のない時代でした。とはいえ、本作における西部のエッセンスが、暴力にあるわけではありません。私達は、決闘をする人達から何をするでもなく集まっている人達まで、また狩りからポーカーまで、西部での生活のありとあらゆる局面の再現を目指しました。その中で本作における西部のエッセンスが1つあるとしたら、それは、この時代には「善」と「悪」の境界がぼやけているという点です。主人公にむりやり銃を持たせて、かつての仲間を始末させようとしているのは、よりよい米国を目指している連邦政府の人間です。そして主人公のジョンは、連邦政府に誘拐された自分の家族を救おうとしている父親であり、彼の「善」なる目的を達成するためにはどんな手でも使い、どれほど多くの人を殺してもよい立場にいます。こういった状況の中では、ヒーローと呼べるのはいったい誰なのか、極めて曖昧なのです。（ロサド氏）

本物の「西部」を体験できる、究極のオープンワールドACTがついに発売！そこで今回は、この作品の時代背景から舞台となる西部の大地の詳細まで、本作をよりいっそう深く楽しむことができる情報を、一挙にまとめて解説!!

This is

これが本物

知っているとプレイがより楽しめる！

アメリカ西部開拓史

自由の新天地を求めて 開拓者はミシシッピ川を渡る

アメリカ合衆国は、ヨーロッパから大西洋を渡って北米大陸の東部へと移住してきた人々が、1776年にイギリスの植民地から独立して誕生した国家だ。建国当初は、大西洋に面した東海岸沿いにしか領土が存在しなかったが、外国から植民地を購入したり、メキシコの領土を戦争で奪ったりして、次第に西へと拡張を続けていった。そして19世紀の中頃までには、大陸を横断して太平洋に面する広大なエリアを獲得するまでとなった。

そのなかでも特に、北米大陸を縦断するミシシッピ川より西の地域は、「西部」と呼ばれる未開拓の荒野であった（そこにはアメリカ先住民達も存在していたのだが）。そして自由の新天地を求める人々は、こうした未開拓の荒野（フロンティア）へと進出していった。

西部の荒野を目指す人々は、アメリカ合衆国の建国以前から存在していたが、領土拡大の機運が勢いを増した1830年代以降、その数はどんどん増えていった。なかでも、1848年にカリフォルニアで砂金が発見され、ゴールドラッシュが到来して大陸を横断する人々が激増したことは、西部開拓の大きな後押しとなった。

開拓者の数が急増し、西部の各地に町が建設されて、やがてそうした町が鉄道で結ばれていくこの時代が、「西部開拓時代（Old West／Wild West）」である。西部開拓時代と呼ばれる範囲は、開拓者が増大した1830年代の中頃から、隣国のメキシコで革命が終わり、国境での動乱が終息する1920年頃まで。そのなかでも特に、南北戦争が終結した1865年頃から、「フロンティアの消滅」が宣言された1890年頃までを指すことが多い。

銃を手にして町を支配する 保安官と無法者の境界とは？

西部にやってきた開拓者達は、荒野を自ら切り開き、そこで農業や牧畜を行う生活をはじめた。大牧場を築いた者は、広大な土地を自由に移動して大量の牛を放牧し、ときにはそうした牛の群れを率いて数週間も旅を続けて、業者の元へ牛を売りに行った。こうした旅で牛を世話する役割を担っていたのが、馬に乗って牛を追う「カウボーイ」である。

だが西部にやってきたのは、地道に働く人々ばかりではない。法の目が十分に届かない荒野では、東部から逃げ込んだ犯罪者や、過酷な開拓生活を離れて一獲千金を目指す「ならず者」達が、列車や町の銀行を襲撃したり、牛や馬を盗んだりといった犯罪を繰り広げていた。兄弟で強盗団を率いたジェシー・ジェイムズや、牧場主の用心棒として殺人を重ねたビリー・ザ・キッドなど、無法者の中には西部の「伝説」として今もなおその名を語り継がれている者もいる。

一方で彼らを取り締まるはずの保安官も、市長や町長の一存や住民の投票によって自由に任命できたため、中には地元の有力者の手先となって暗躍するなど、うさんくさい人物も少なくなかった。無法者が任命されて保安官になる場合すらあり、両者の境界は曖昧だったようだ。

フロンティアは消滅し、「国境の南」に逃れる者も

西部の開拓が進む一方で、もともとこの地に居住していた先住民の「アメリカ・インディアン」達は、連邦政府の指定した「保留地」に強制移住させられた。これに抵抗する先住民達は反乱を起こし、米軍と戦闘を繰り広げた。先住民達の戦いは、カスター将軍の率いる米軍第７騎兵隊を壊滅させた「リトルビッグホーンの戦い」のように、局地的な勝利を得ることもあったが、最終的には抵抗する者は殺され、生き残った者は保留地に押し込められた。そして1890年頃には、「インディアン戦争」と呼ばれる一連の武力闘争は、悲劇的な終息を迎える。

それと同時期の1890年に連邦政府が行った人口密度調査によって、もはや未開拓地域と呼べるような明確な境界線は存在しないことが明らかになった。これが「フロンティアの消滅」である。この頃には西部でも鉄道網が発達し、また電信による通信も行われるようになったため、もはや無法者が大手を振って活動できる状況ではなくなりつつあった。無法者達の中には連邦政府の役人や、強盗の被害者である鉄道会社や銀行が雇った探偵の追跡を逃れるため、"国境の南"であるメキシコや、さらにその先の南米へと逃亡する者もいた。自由と、その代償である犯罪が横行した「西部」は、こうして終わりを告げていったのである。

一方メキシコでは、1910年に貧しい農民達が30年以上に渡って独裁を続けていたディアス大統領に反旗を翻し、革命運動が勃発した。山賊の首領から革命家に転じたパンチョ・ビリャは、国境を越えてアメリカ合衆国の領土を襲撃し、それに対抗して米軍の騎兵隊がメキシコ国内に進撃するといった事態も発生。このようなメキシコ革命にまつわる紛争が、急速に近代化していく「西部」における、最後の動乱として記録されている。



▲「西部」と呼ばれるのは、アメリカ合衆国の西半分を占める広大なエリアだ。その中で本作は、メキシコと国境を接している南西部地域を、架空の地形で再現している。

HISTORY アメリカ西部開拓史年表 1845～1914

1845	テキサス共和国をアメリカ合衆国に併合
1848	対メキシコ戦争の勝利により、カリフォルニアなどの北米大陸南西部がアメリカ合衆国の領土となる
1848	カリフォルニアで砂金が発見され、ゴールドラッシュが到来する
1861	アメリカ合衆国が２つに分裂して戦う、南北戦争が勃発
1862	入植者が自ら開拓した土地を手に入れられる「ホームステッド法」が制定される
1865	南北戦争が北部側の勝利で終結
1866	ジェシー・ジェイムズ兄弟が世界初の銀行強盗に成功
1869	最初のアメリカ大陸横断鉄道が開通
1876	「リトルビッグホーンの戦い」で、アメリカ先住民の連合軍がカスター将軍率いる米軍第７騎兵隊を壊滅させる
1878	ビリー・ザ・キッド達が「リンカーン郡戦争」を繰り広げる
1881	アリゾナ州トゥームストンで「OK 牧場の決闘」が発生
1890	「未開拓地域（フロンティア）の消滅」が宣言される
1890	「ウーンデット・ニーの虐殺」を最後に、インディアン戦争（アメリカ先住民と米軍の軍事闘争）が終結
1901	テキサス州ボーモントで石油の大油田が発見される
1903	ライト兄弟が世界初の有人動力飛行に成功
1908	「ワイルドバンチ強盗団」のブッチ・キャシディとサンダンス・キッドが、逃亡先のボリビアで銃撃戦の末に死亡
1908	史上初の大量生産自動車であるT 型フォードが発売される
1910	メキシコで革命運動が勃発
1911	『レッド・デッド・リデンプション』の背景となっている時代
1914	第一次世界大戦が勃発

the REAL "WILD WEST"!! の「西部」だ。

WORLD——世界

本作の舞台となる地域の重要ロケーションをピックアップ！

本作の舞台は、大河を挟んでメキシコと国境を接しているアメリカ南西部の地域。ここには牛や馬が放牧された大牧場から、湿地帯にある港町まで、さまざまな風景が広がっている。ここでは、ゲーム前半の舞台となるニュー・オースティン地方を中心に、プレイヤーが足を踏み入れる場所を紹介しよう。

プロデューサーコメント②

「単なるゲームではなく“世界”を作りたかった」

本作の舞台である各地域では、アメリカ中西部やメキシコの典型的な風土を再現するようにしました。そして各地域には、そこに適した動物や人間、彼らが話す言葉（英語やスペイン語）などを用意しています。例えば山奥に行けば雪が積もっていて、砂漠とはまったく異なる風景を見ることができるのです。もちろん風景だけでなく、そこで生活している人々の行動も、また異なります。開拓地域のニュー・オースティンでは、銃を見ても人々はあまり反応しません。ところがゲーム後半に登場するウェスト・エリザベスは、紳士淑女が暮らすエリアですから、銃を見た人々は怯えてすぐ逃げようとします。つまり私達は単なるゲームではなく、「世界」を作ろうとしたのです。美しい西部の風景を作ったとしても、その中で生きている人間や動物の行動が不自然なものになっていたら、すべての世界観と没入感が崩れてしまうのです。（ロサド氏）

リッジウッド農場

惨劇の舞台となった小農場

腕っぷしの強さを自慢する男達が働いている農場。だがその一方で、ウィリアムソン一味の襲撃を受けて、おびただしい血が流れる惨劇の舞台にもなっている。ちなみにここでは、「じゃじゃ馬ならし」のアルバイトを行うことができる。



◀巨大な納屋もある大農場となっている。ジョンが泊まるための部屋を借りることもできる。

ラスケラー・フォーク

最果ての宿場町

ニュー・オースティン地方の北端を覆う、高い崖のふもとにある最果ての宿場町。周囲は岩ばかりの寂しいところだが、ここの住人とはブラック・ジャックや蹄鉄投げで対戦することもできるので、訪れる価値のある場所だ。



◀長屋のような建物が並ぶ。その中の一室を借りて、セーブポイントにすることも可能だ。

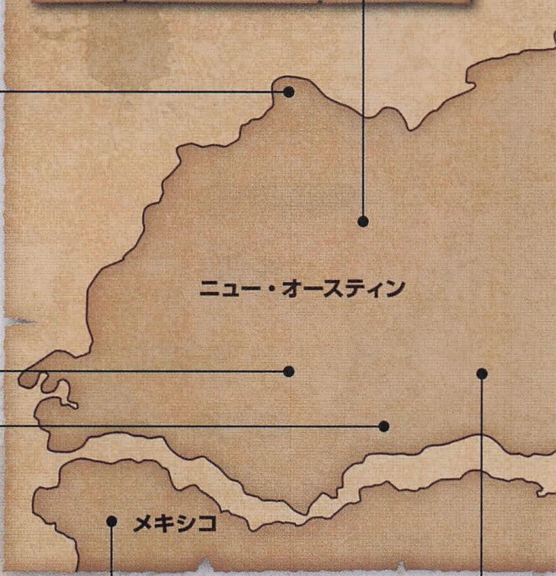
ベネディクト・ポイント

ユニークな人々が集まる駅

鉄道の駅はあるものの、それ以外の建物はほとんど見かけない。なぜこんな寂しい場所に、駅があるのだろうか？それでも乗降客は存在するようで、この駅を訪れると、いささか風変わりな人物に会うことができる。



◀けっこう大きな駅なのだが、その周囲にはただ、崖と荒野だけが広がっている……。



プレインビュー

油田が建ち並ぶエリア

巨大な油田が建ち並び、ポンプで石油の採掘が行われている。油田の周囲には、労働者の姿も見える。実際の歴史でも、20世紀初頭に西部のテキサスで油田が見つかっており、この場所はその様子をイメージしているのだろう。



▲荒野を進んでいくと突然出現する巨大な油田は、なかなかにインパクトのある光景だ。

メキシコ

革命の騒乱に揺れる国

国境となっている大河を渡った南にある。この国では現在、革命派の人々と政府軍が戦いを続けており、ジョンが活動するには何かと危険の多い場所だ。ウィリアムソンをはじめ、さまざまなアメリカ人がこの国に入り込んでいるようだが……。



◀石造りの建物が建ち並んでいるメキシコは、ニュー・オースティンとはかなり風景が異なる。

フォート・マーサー

宿敵はここにいる！

この地域にあった要塞にウィリアムソン一味が入り込み、自分達のものにしてしまった。頑強な作りで、外側から攻略するのは困難だ。冒頭でジョンが銃撃された場所のため、自由に行動できるようになっても、なぜか近づきがたい気がする。



◀周囲の壁はかなり堅固で、内部に侵入するのは難しい。何かいい方法はあるのだろうか……？

アルマジロ

駅と酒場で発展している町

駅の前に酒場や商店が建ち並び、人通りも多い賑やかな町だ。リー・ジョンソン保安官が町の治安を守っているはずだが、どうやら人手が足りない様子。日が暮れると、ならず者の集団が町にやってきて、暴れ回ることもある。



◀駅の向かいにある酒場で部屋を借りてセーブポイントにすると、非常に使い勝手がよくなる。

パイクズ・ベイスン

ギャングがいる深い谷

マクファーレン牧場とアルマジロの町の中間という、わりと頻繁に行き来する場所だが、こんなところにもギャングが拠点を構えている。ジョンと保安官達がギャングを討伐しても、すぐに新たな集団が出現するので、なかなかやっかいだ。

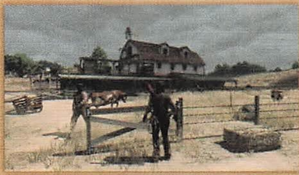


◀切り立った崖の両側にギャング達が潜んでおり、いざ戦うとなると、その配置に苦労させられる。

マクファーレン牧場

地域有数の大牧場

ボニーに救われたジョンが、最初の拠点とする場所。鉄道の駅や商店が揃っており、ちょっとした町に匹敵する規模を持つ巨大な牧場だ。使用人も多数働いており、開拓地にこれだけの施設を築き上げた、ボニーの父親の苦労がしのばれる。



◀もちろん牧場だけに、牛や馬、ニワトリといった家畜の姿もたくさん見ることができる。



ブラックウォーター

文明が発達した大都市

物語の冒頭で、ジョンがニュー・オースティンに向かって旅立った場所。美しく舗装された道の上を自動車が走るなど、西部とはまったく雰囲気が異なる大都会だ。どうやらこの地に連邦政府の役人がいるようだが、ジョンが再びここへやってくることはあるのだろうか？



▲美しく着飾った男女が歩くこの街は、西部で暮らす人々にとっては、まるで別世界のように思える場所だろう。

シーヴス港

ジメジメしている港町

乾いた砂漠の荒野とは異なり、常にジメジメとしている湿地帯にある港町。ちなみに、"シーヴス"とは"盗賊"という意味だ。そのせいもあってか、この町には怪しげな店が建ち並び、ポーカーやブラフなどのギャンブルに挑戦できる。犯罪も多く発生している気がするが……。

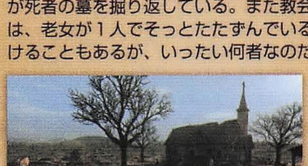


▲水辺に入り組んだ通路が作られているが、うっかり足を踏み外して落ちると、溺れて死んでしまうので要注意！

クーツ教会

怪しい墓掘り人が……

アルマジロの町から少し外れたところにあるこの教会には墓場があり、そこでは墓荒らしのセスが死者の墓を掘り返している。また教会の近くでは、老女が1人でそっとたたずんでいる姿を見かけることもあるが、いったい何者なのだろうか？

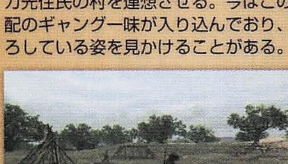


◀こうして昼間に眺めると美しい風景だが、このあたりは不気味な出来事が相次ぐ場所でもある。

メスカレロ

ギャングが出没するキャンプ場

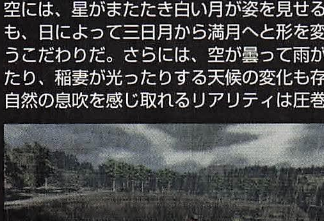
丘の上に広がるキャンプ場のような場所。テントの跡と思われるものもあり、その様式はアメリカ先住民の村を連想させる。今はこの地に指名手配のギャング一味が入り込んでおり、集団でたむろしている姿を見かけることがある。



◀人影の見えない広場で、煮炊きをしている跡だけが残されているのは、なかなか不思議な光景だ。

天候も変化していく！

本作では、時間の経過とともに風景が刻一刻と変化していく。夕焼けで空が真っ赤に染まった後の夜空には、星がまたたき白い月が姿を見せる。その月も、日によって三日月から満月へと形を変えるというこだわりだ。さらには、空が曇って雨が降り出したり、稲妻が光ったりする天候の変化も存在する。自然の息吹を感じ取れるリアリティは圧巻だ‼



◀稲妻が光り、周囲が一瞬明るくなる。思わず逃げたくなるようなリアルさだ。

STORY ——物語——

主人公ジョンの行動理由と彼を支える女性に注目！

主人公であるジョン・マーストンは、彼がかつて「友」と呼んでいた男を捕らえるか殺さなければならない運命に置かれている。いったいなぜ、そのような事態になったのか？　ここでは彼の行動理由と、西部の町で彼が出会うひとりの女性に注目しながら、ゲーム前半のストーリーの流れを追ってみよう。



主人公 ジョン・マーストン

かつては強力な義賊の一員として暴れ回っていたが、今は足を洗った元無法者。連邦政府の役人に妻子を人質に捕られ、解放の条件として昔の仲間を始末するよう命じられる。

牧場主の娘 ボニー・マクファーレン

ウィリアムソン一味に返り討ちにあい、瀕死の重傷を負ったジョンを救った女性。マクファーレン牧場の経営者の娘で、牛や馬を相手に男勝りの活躍を繰り広げている。

プロデューサーコメント③

「ユーモアこそがロックスターの特徴です」

ロックスターのゲームには、必ずユーモアが入っています。『GTA』シリーズのセリフとストーリーを執筆しているダン・ハウザーは、本作でもセリフとあらすじを手がけています。『GTA』＝バイオレンスという偏見があるかもしれませんが、ロックスターの作品が評価されているところは、映画的な演出とユーモア、そしてセリフと全体的な世界観なのです。もちろん本作でも、その点には同様に力を注ぎ込んでいます。

また、本作の登場人物には、特にこれといったモデルは存在していません。主人公のジョン・マーストンは、いろいろな俳優の雰囲気を持っているとよく言われるのですが、彼は完全にオリジナルのキャラクターなので、そう言ってもらえるのは非常に嬉しいですね。（ロサド氏）

荒野に咲いた華 ボニー姐さんに惚れた♥

牧場を女手で切り盛りする威勢の良さを見せつつ、さりげなく年齢を気にする姐さん。ジョンと馬で出かける際の、はしゃいだ感じもナイス！（ライターH）

1分でわかる前半の流れ

ウィリアムソン襲撃へ！



▲役人に脅されて、仕方なくアジトであるフォート・マーサーへ向かう。

返り討ちにあう！



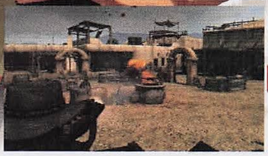
▲撃たれて重傷を負ったところをボニーに救われ、マクファーレン牧場へ。

仲間と武器を集めて



△町の保安官や個性的な面々の力を借りて、要塞を奇襲する作戦を立てる。

再び襲撃！



▲計略で要塞内に侵入し、マシンガンによる銃撃で一味の掃討に成功！

でも逃げられた！



▲だが、ウィリアムソン本人はメキシコへ逃亡。ジョンも急いで後を追う！

WEAPON ——武器——

生き残るために欠かせない3種の道具はコレだ！

悪党どもが人々の生命や財産を狙い、凶暴な野生動物が牙を剥く西部では、武器によって自分の身を守るしか生き残る方法はない。ここでは、ゲーム前半でプレイヤーが入手可能な3種類の銃と、さまざまな局面で役に立つ2つの便利な道具を紹介しよう。

GUN —銃—

悪党達と対決したり、動物を仕留めたりする際には決して手放せない、西部で生き残るための最重要アイテム。もちろん、馬や馬車に乗って操りながらの射撃も可能だ。また射撃の達人であるジョンは、「デッドアイ」と呼ばれる能力の使い手でもある。周囲の時間の流れが遅くなり、銃弾を相手より早く正確に命中させられる。

ゲーム前半で手に入るのは３種類

ハンドガン： 最初から装備している唯一の種類。破壊力は低いが、片手で扱えるぶん狙いやすく、意外と汎用性が高い。

ライフル： 遠距離でも正確に狙い撃つことができるが、破壊力はイマイチ。そのために、何発も敵に命中させる必要がある。

ショットガン： 至近距離では絶大な破壊力を持つが、射程が短く、装弾数も少なめ。屋内などの狭い場所では役立つはず。

KNIFE —ナイフ—

近接戦闘用の武器。まず目標に近づく必要があるため、扱いに慣れるまでは難しく思えるが、銃声を立てずに敵を倒せるため、こっそり忍び寄って使えばメリットも大きい。また、狩りで動物を仕留めた時には、このナイフが大活躍。獲物を素早く解体して、肉や皮に切り分けられる。血しぶきシーンには抵抗がある人もいるかも……。

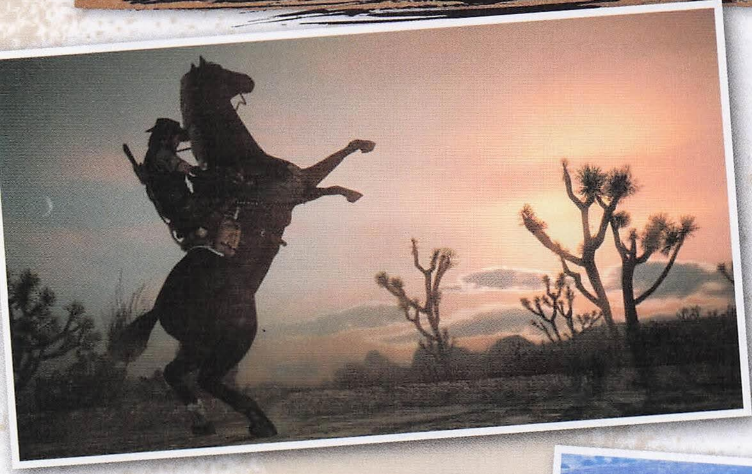
LASSO —投げ縄—

序盤のストーリーミッションで手に入れることができる。単なる投げ縄とあなどってはいけない。構えて狙いをつけてから目標に向かって投げることで、人間や動物を生け捕りにすることができるのだ。野生馬を捕まえて乗りこなしたり、悪党を縛り上げて被害者や保安官の元へ連れて行ったりと、いろいろな局面で幅広く使用できる。

HORSE ──馬

荒野の移動には不可欠! プレイヤーの頼れる相棒

「西部」という時代を象徴するものといえば、ここで紹介している「馬」だ。単なる移動手段にとどまらず、プレイヤーとともに冒険を繰り広げる相棒として、愛着の沸く存在になってくれる。お気に入りの馬を入手する方法に加え、『GTA』シリーズとの比較によって、本作での馬の持つ意味を探る。



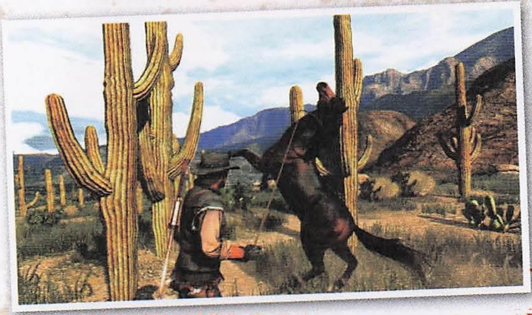






①馬を乗りこなすだけでなく、馬車を操縦することも可能。スピードを上げすぎると転倒することもあるため、バランスが重要だ。②走っている馬に背後から乗る際は、両足を広げてジャンプして飛び乗るアクションも。ほかにも多彩な動きが用意されている。③馬に乗りながら、両手でライフルを撃つこともできる。馬で逃げる相手を追跡したりする際には、多用することになるテクニックだ。

野生馬を捕らえて自分の愛馬にしよう!



投げ縄で捕らえろ!

▲荒野を駆ける野生馬を見つけたら、まずは首に投げ縄をかけよう。縄で馬の動きを押さえ込んだ状態で接近すれば、背中に乗ることができる。



ロデオで乗りこなせ!

▲暴れる野生馬の上にまたがり、振り落とされないようにバランスを取る。おとなしくなったら町に連れ帰って横木につなげば、自分の愛馬にできる。

愛馬になれば……

口笛ひとつでどこでも参上!

ミッションなどで遠く離れた位置に移動しても、口笛で呼べば、どこにでもすぐ駆けつけてくれる!

権利書を買えばいつでも復活!

雑貨屋で愛馬にした種類の権利書を購入すれば、旅の途中で馬が死んでも、同じ種類の馬を呼び出せる。

プロデューサーコメント④

「モーションキャプチャーで馬の動きを再現しました」

本作では人間のキャラクターはもちろんのこと、馬もモーションキャプチャースタジオまで連れて行って、細かいディテールや筋肉の動きまで再現しました。とても臭かったですよ(笑)。しかも、1分くらい経つとキャプチャーのセンサーが馬の身体から取れてしまうので、貼り付け直す作業の繰り返しで大変でした。しかしここまで行ったことで、馬の正確な動きや乗馬の気持ちよさが表現できたため、とても満足しています。

ちなみに馬で移動しているときに主人公達が会話をしているシーンは、もう少しストーリーを知りたい、と考えるプレイヤーのために用意しています。聞かなくてもよいのですが、聞くとより世界観がわかってきます。（ロサド氏）

COLUMN カウボーイは自動車泥棒（グランド・セフト・オート）の夢を見るか?

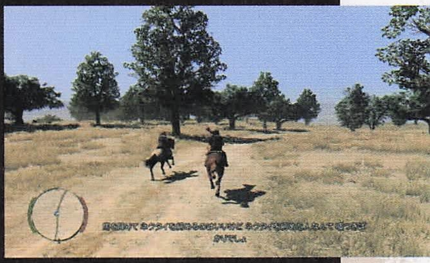
『RDR』を製作したロックスター・ゲームスの代表作といえば、もちろん『グランド・セフト・オート（GTA)』シリーズだ。この“グランド・セフト・オート”とは、日本語に訳せば“自動車泥棒”という意味。つまり『GTA』にとって自動車というものは、作品を象徴する重要なアイテムになっている。

『RDR』は『GTA』の西部劇版と言われることも多いが、『RDR』において『GTA』の自動車に相当するのは、当然ながら馬だ。馬はプレイヤーの重要な移動手段となるほか、野生馬を捕まえて自分のものにしたり、逆に馬泥棒に盗まれたりといった奪い合いが発生するところも、『GTA』での自動車を連想させる。

なかでも注目したいのは、本作ではミッションに向かう主人公ジョンとその仲間達が、互いに馬に乗って並んで移動しながら、さまざまな会話を繰り広げるという点。この会話では、これから向かうミッションについての背景が説明されるほか、西部の現状に対して各キャラが自分自身の立場でコメントすることで、彼らの性格や人生模様が浮き彫りになってくる。移動操作をしながらで字幕を読むのは大変だが、ゲームの雰囲気を感じ取る際には重要なポイントとなる部分だ。

ここで『GTAⅣ』をプレイしたことがある人ならピンと来たはず。同作でも、主人公のニコが運転する自動車の中で、同乗者とさまざまな会話が繰り広げられるのである。馬と自動車、西部と都会という違いはあれど、その表現においては、まったく同じ手法が取られているのだ。もっとも、『GTA』シリーズの自動車は運転に苦労させられることが多いが、本作の馬はかなり優秀だ。口笛ひとつでどこにでも駆けつける仕草などにより、じつに愛着の沸く存在になっている。それだけに、銃撃などで死んでしまった時のショックもひとしおなのだが……。

ちなみに『RDR』の冒頭ムービーでは、光り輝く四輪自動車が船から陸揚げされる様子が描かれる。この場面は、馬から自動車へ移り変わっていく西部の終わりの時代を象徴しているだけでなく、本作と『GTA』の関係をも暗示している。



▲ミッション中の長距離移動は退屈になりそうなものだが、馬上での会話が用意されていることで、生き生きとしたキャラクターの個性を感じることができる時間になっている。ウィットに富んだセリフの応酬がじつに楽しい!

EVENT —— イベント

メインストーリー以外にも遊びがいのある要素が満載

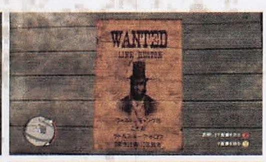
本作には、西部の雰囲気を満喫できる、さまざまな要素がふんだんに散りばめられている。賞金首の悪漢を追跡して捕らえるもよし、野原で薬草を採取するもよし。P.8で紹介したメインストーリーを進めることをつい忘れて、のめり込んでしまう可能性も高いが、それもまたひとつの生き方といえる。

賞金稼ぎ

手配書に書かれた悪党を捕らえろ！

アルマジロの駅舎の脇をはじめとする町の一角には、指名手配書が張り出されることがある。この手配書を壁からはがせば、「賞金稼ぎ」ミッションのスタートだ！ 目撃場所に急行して襲撃しよう。指名手配犯の生死は問われないが、投げ縄で生きたまま捕らえて、かつ一味の追撃を振り切って保安官の元へ連れていけば賞金がアップし、名誉の数値も上昇する。

















シングルプレイで可能なやり込み要素

・ストーリーミッション　・出会いミッション　・チャレンジ　・賞金稼ぎ　・アルバイト
・ミニゲーム　・セーブポイントとなる住居の収集　・コスチュームの収集　・武器の収集　など

▲これらのやり込み要素を少しずつ進めていくもよし、美しい風景の中で自由に馬を走らせて、西部の雰囲気を満喫するもよし。オープンワールドACTの本作では、どう楽しむかはすべてプレイヤー自身の手に委ねられている！

チャレンジ

4種類のチャレンジに挑戦！

チャレンジとは、「薬草採取」「狩猟」「射撃」「財宝探し」という4種類の行動で、与えられたノルマを達成していくやり込み要素だ。それぞれの行動には、「鳥を5羽撃ち落とす」などのノルマが10段階に渡って設定されており、ひとつのノルマを達成すれば、さらに次のレベルへと進んでいく。当然ながら上のレベルほどノルマは難しくなっていくが、それだけにやり応えはバッチリだ。チャレンジを達成することで武器が入手可能になるといった特典もあるので、がんばって挑戦してみよう！

アルバイト

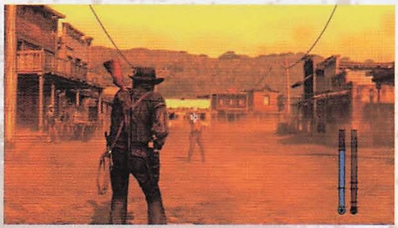
夜警のバイトなどで小遣い稼ぎ

ちょっとした仕事をこなしてお金を稼ぐことのできる、2種類のアルバイトも用意されている。マクファーレン牧場では、犬と一緒に牧場の周囲を歩いて、夜警を行うことができる。異変を探知した犬が盗みや揉め事などを発見したら、それを素早く解決すれば仕事は成功。またリッジウッド農場では、じゃじゃ馬ならしを行うことができる。野生馬を捕まえる際の要領で、暴れ馬の上に乗って振り落とされないように最後までバランスを取れば成功だ。

ランダムイベント

決闘はデッドアイで倒せ！

移動中は突然銃撃戦に出くわしたり馬泥棒に遭うなど、さまざまな種類のランダムイベントが発生する。ときには決闘を挑んでくる者もおり、敗れると死に直結する。相手よりも先に銃を撃つことが重要になるため、デッドアイを活用するのが有効だ。





▲▶デッドアイがうまくなれば、相手の眉間や手など好きな部分を撃ち分けられる。

「出会い系」というよりは「フシギ系」の展開に!?　「出会いミッション」のミステリーを追え!!

謎が謎を呼び意外な展開に……

「出会いミッション」とは、主人公のジョンが西部の各地で出会った奇妙な人々の依頼を解決するという、いわゆるサブクエストだ。ストーリーミッションではシリアスな人間ドラマが繰り広げられるのに対し、この出会いミッションはいかにも『GTA』のロックスター・ゲームスらしい、不条理でブラックユーモアたっぷりの展開が待っている。ここでは、そんな出会いミッションの中でも、特にブッ飛んだ展開を見せる2つのケースをピックアップして、その内容を紹介しよう。

もちろん、土地の権利書を手に入れるために奔走したり、倒れている女性のために薬を手に入れたりといった、まともな（？）イベントもある。

CASE1 連続失踪事件の犯人は!?

保安官事務所の横で泣いている女性に出会ったジョン。どうやら彼女の子供が、丘の上で行方不明になったらしい。さっそく現地へ向かったものの、血痕が見つかっただけで、手がかりは一向につかめない。そのあと2度同じ場所を訪れると、そこで足を折られてもがき苦しむ男を発見する。相手の足を折った逃亡者を追いかけて捕まえると、逃亡者は恐怖を露わにして、ジョンに向かって懇願を始めた。「アイツのところに連れて行かないでくれ！　アイツはオレのことを食っちまおうとしたから、オレは必死になって逃げ出したんだ！」

意外というか、やっぱりというか、ホラー映画の『悪魔のいけにえ』を思わせる展開になってしまったミッションだった。



◀丘の上を調査するジョン。彼の足下に見える白いものは、やっぱり人骨なのだろうか？

CASE2 花を摘む老人の妻は……!?

小さな池のほとりを通りかかったジョンは、花を摘んでいる老人と出会う。「私と妻はもう50年も連れ添っているんですがね、今度の結婚記念日に、素敵な花束をプレゼントしたいと思っているんですよ」と語る老人に、ジョンは「手伝おうか？」と申し出る。

しばらくして集めた花を差し出すと「ぜひ家に入って、妻と一緒にお茶でも飲もう」と、ジョンを誘う。誘いを受けたジョンが、家の中に入ってあいさつをしようとすると……実は老人の妻ははるか以前に死亡していた。そしてそこには驚くべき状況が!?

こちらのエピソードは、ただ不気味なだけでなく、妻の死を受け入れられない老人の悲しい心も印象に残る、まさに「奇妙な味」といった感じの物語だ。



◀この写真で後ろを向いているのが、老人の妻。ここでカメラが正面に回ると……ギャーッ!!

HUNTING ——狩り——

野生動物を仕留めて肉や毛皮を手に入れろ！

主人公のジョンが戦う相手は、悪漢やならず者だけではない。大自然が育んだ野生動物と向き合って、彼らをハントしていく狩りも楽しめる！　倒した動物はナイフで解体して、その肉や皮を商店に売ってお金を稼ごう。雄ジカの角、クーガーの牙、タカの羽などは高値で引き取ってくれる。

ニュー・オースティン わくわく動物図鑑

ゲーム前半で発見できる動物達の姿を、スナップ写真でまとめてご紹介。ここに掲載した以外の動物もたくさん登場する‼



牛
◀放牧した牛の後を、馬で追って誘導することも。



ブタ
◀肉の味が気になるが、勝手に解体すると怒られる⁉

犬
▶町のあちこちをウロウロ。一緒に夜警を回ることも。





アルマジロ
◀町の名前にもなっている。見た目に似合わず、すばしっこい。



ヘビ
▲ガラガラヘビのようだが、毒は持っていない。

イノシシ
▼鋭い牙を持つ大型イノシシ。その体当たりは強烈。



シカ
▶荒野を軽快に駆け抜けていく姿が、よく見られる。





ウサギ
◀見た目はかわいいが、西部では貴重なタンパク源。



雄ジカ
◀雌との違いは、立派な角。狩りの記念に手に入れたい。



スカンク
◀意外とキュート。さすがにオナラはしないようだ。



カラス
▲見かけても、不吉なことはないと思うが……。



ハゲワシ
▲死体の上空を飛び回ることもあるようだ。

コヨーテ
▶数匹の群れで馬に襲いかかってくると、意外に手強い相手。





ニワトリ
◀農場の庭先を走り回っている。卵を産むのか？



タカ
◀鋭い容貌で天空を舞う。低空を飛ぶこともある。

クーガー
▶音も立てずにいきなり襲いかかってくる。強敵だ。

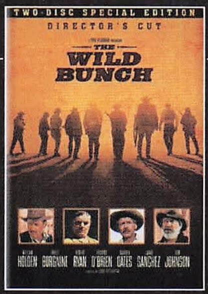


COLUMN 『RDR』はポスト「マカロニ」の西部劇だ！

『RDR』のプロデューサーであるリッチ・ロサド氏は、本作にはモデルとなった西部劇映画はないと明言した上で、「あえて言うとすれば」と、2本の映画をあげてくれた。「西部が終わる暗い時代を舞台にしているという点では『ワイルドバンチ』、過去の罪から逃れられない男の物語という意味では、クリント・イーストウッドの『許されざる者』が近いと思う」。ここで興味深いのは、この2作がどちらも、マカロニウエスタン（イタリア製西部劇）の影響を強く受けたアメリカ映画である点だ。

本作の前作にあたる『レッド・デッド・リボルバー』は、マカロニウエスタンの影響が特に濃く現れていた。両親を殺された主人公が悪漢に復讐を遂げるというストーリーは、まさにマカロニの定番だし、BGMには実際のマカロニ映画のサウンドトラックが、ふんだんに使用されていた。だが『RDR』は、それとは雰囲気が異なっている。音楽はオリジナルの楽曲がやや控えめな形で用いられているし、ゲーム内容もマカロニ風の残酷でアクの強い表現が見られる一方で、牧場での日常生活といった、ハリウッドのクラシック西部劇を思わせる叙情的な面も味わうことができる。『ワイルドバンチ』や『許されざる者』は、善悪を超えて欲望をむき出しにする登場人物や、過激なアクションといったマカロニウエスタンの要素を大胆に取り入れつつも、そこに“正義とは何か？”という問いかけや、終わりゆく西部への郷愁といったものを加えることで、時代を超えた西部劇映画の傑作となった。この『RDR』もまた、西部劇というジャンル、西部という時代に徹底的にこだわることで、これらのポスト「マカロニ」映画と同様の深みが生まれている。

ロサド氏があげた2本のなかでも、特に『ワイルドバンチ』はクールな男達の生きざまと派手なガンアクション、そしてメキシコ革命と、『RDR』と共通する要素がふんだんに登場する傑作だ。本作で表現しようとした西部とはどのようなものなのかを実感するためにも、ゲームをプレイした人にぜひ見てもらいたい作品である。



ディレクターズカット
ワイルドバンチ
スペシャル・エディション（2枚組）
■価格：¥3,980（税込）
■発売元：ワーナー・ホーム・ビデオ

GAMBLING ──ミニゲーム──

シナリオ前半で楽しめる5種類の遊びをチェック!

マップ上のあちこちに、当時の西部で人々が熱中していた、さまざまな種類のミニゲームが用意されている。いずれのミニゲームもただ単にスコアを競うだけでなく、対戦相手と賭けをして、お金を稼ぐこともできる。勝負に勝って大金を得られるかどうかは、キミの腕次第だ!

ブラック・ジャック

手札をできるだけ21に近づけろ!

勝負はディーラーとの1対1で、カードの合計が21かそれ以下になるようにして競う。プレイ場所はラスケラー・フォークとシーヴス港。

ポーカー

2枚の手札と5枚の共有札で勝負!

本作のポーカーは、「テキサス・ホールデム」と呼ばれる西部生まれのルールで対戦する。プレイ場所はアルマジロとシーヴス港。

ルールが特殊なので注意!

「テキサス・ホールデム」では、各プレイヤーに配られた2枚の手札と、オープンされた5枚の共有札の中から、全部で5枚を使って役を作ることになる(その際、手札のうち最低1枚は使用する)。共有札は最初に3枚がオープンされ、そこに1枚追加されるごとに、プレイヤーは賭け金を上乗せしていく。手札が少ないぶん、自分の手の強弱が推理しやすいが、それだけに思い切った勝負が必要となる。複数のプレイヤーとの対戦では、1回の勝負で賭け金が一気に高額になることも多いため、手札が弱い場合はすぐ降りることも必要だ。

ブラフ

隠されたサイコロの目を推測して言い当てろ!

参加者が多数のサイコロを一斉に振り、同じ目が何個出たかを順番に宣言。実際に出た数より多く宣言した時に、指摘されると負けになる。自分の出目をヒントに、絶妙な数を推理するのが熱い。プレイ場所はシーヴス港。

フィンガー・フィレット

タイミングよくナイフを突き刺せ!

テーブルの上に広げた左手の指の間をリズミカルにナイフで突き刺していくが、失敗すると指を切る。押すボタンの記憶力と安定したリズム感が必要となる。プレイ場所はアルマジロとシーヴス港。



蹄鉄投げ



蹄鉄を投げて杭の近くに落とせ!

馬の蹄鉄を放り投げ、離れた位置にある杭に輪投げの要領で引っかける。蹄鉄を離すタイミングなどのコントロールが重要。プレイ場所はラスケラー・フォークとマクファーレン牧場。

プロデューサーコメント⑤

「ミニゲームの攻略は練習あるのみ!」

ミニゲームの攻略法は、とにかく練習、練習、練習あるのみです! ちなみに「優雅なスーツ」を着れば、ポーカーで相手の手を覗き見るイカサマができます。ですが失敗すると決闘を申し込まれるので注意してください。

そして最後に、日本語版を楽しみにしてくださったみなさんに、感謝の気持ちをお伝えしたいと思います。発売までお待たせしましたが、それは最上の、完成度が高い日本語版をお届けしたいという思いからです。『GTA』シリーズのファンは日本にも大勢いらっしゃると思いますが、この『レッド・デッド・リデンプション』にも『GTA』と同じ、いやそれ以上のストーリー性や演出、ディテールのこだわりなどを入れ込んでいます。日本のみなさんにはあまりなじみのない舞台かもしれませんが、必ず満足していただけると思っています。(ロサド氏)

MULTI PLAYER ──マルチプレイヤー──

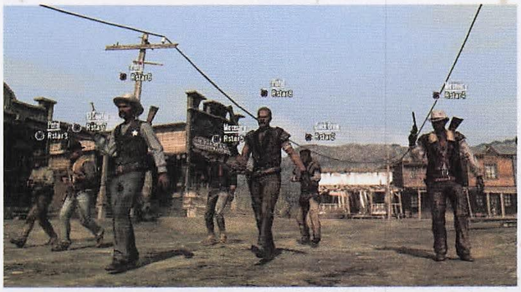
最大16人のプレイヤーが協力、対戦、裏切り!?

最大16人での同時プレイが可能な『RDR』のマルチプレイでは、「放浪モード」と「対戦モード」という、2種類のモードを楽しむことができる。放浪モードで経験値を獲得してレベルアップすることができれば、新たな武器やマルチプレイ専用キャラなどが入手可能だ!

放浪モード

徒党を組んで荒野を冒険!

放浪モードでは、シングルプレイと同様の広大なマップ上で、ほかのプレイヤーと一緒にどこでも好きなところへ移動できる。全員で力を合わせてギャングのアジトを襲撃したり、動物の狩りに出かけたりするのはもちろんのこと、仲間と会話しながら美しい景色の中をのんびりと馬で遠乗りして過ごすことだって可能だ。さらに、最大8人でチームを組んで、ほかの集団と互いに戦いを繰り広げることもできる。広大な世界を舞台にして、自分達なりの楽しい遊び方を発見してみよう!

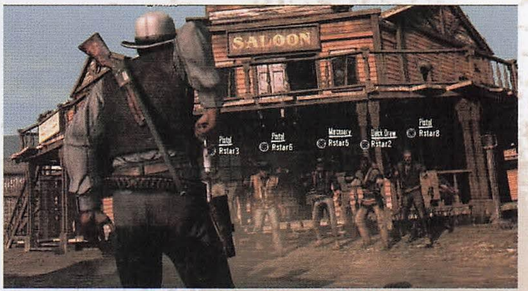


▲気の合う仲間達と徒党を組んで、西部の世界を旅しよう! オープンワールドACTならではのマルチプレイを楽しめる、ユニークなモードだ。

対戦モード

実力の差がハッキリ出る!

こちらは対戦専用のマップ上でプレイヤー同士の銃撃戦を行って勝負を決める、よりスタンダードなマルチプレイモード。それだけに、こうした対戦ゲームならではのプレイヤー自身の実力が問われることになる。この対戦モードでの最大の特徴は、各ゲームが必ず「メキシカンスタンドオフ」と呼ばれる決闘から開始される点にある。「牛泥棒」や「保安官」と名付けられたチームに分かれて、緊張感ただようにらみ合いがなされる。そして合図とともに至近距離から銃を撃ち合い、生き残った者によりあらためてサバイバルゲームがスタートするのだ!



メキシカンスタンドオフで開始!

▲参加者全員が円を囲むようにして向かい合い、合図と同時に一斉に射撃! 決闘を生き残ったプレイヤーは、他のプレイヤーが再登場するまでのあいだに、有利な位置に陣取ることができる。

▌シュートアウト

自分以外はすべて敵となり、自分はできるだけ生き残りつつ、1人でも多くの敵を倒すという、いわゆるデスマッチ。上で紹介しているように、メキシカンスタンドオフによる開幕での攻防がかなり白熱する!

▌ギャングシュートアウト

最大8人のプレイヤーでチームを組み、互いにチームの勝利を目指してライバルのギャングを倒していく。敵を挟み撃ちにして、ガトリングガンの射程に追い込んでいくといった、チームワークを生かした戦い方が重要。

▌ゴールド・キーパー

両チームに金貨の袋が1つずつ与えられ、相手の金貨袋を自分の拠点に持ち帰ることを目指して戦う。

▌バッグ争奪戦

こちらは、エリア上に1つしかない金貨袋を両チームで奪い合って、自分の拠点に持ち帰ることを目指す。

▌黄金ダッシュ

エリア上に散らばる金貨袋を1番多く集めたプレイヤーが勝利。金貨袋を持つと動きが遅くなるので注意。

PLAY IMPRESSION
プレイ・インプレッション

ハードコアゲーマー（男性）とライトゲーマー（女性）の視点から本作をプレイした感想を掲載。自分に合った立場の意見を参考にしてほしい。

HARDCORE GAMER ハードコアゲーマー代表 イトヤン ITOYAN

『GTA』シリーズはもちろん、本作の前作にあたる『レッド・デッド・リボルバー』もプレイ済みのロックスターファン。動くものなら手当たり次第に撃ってきた無法者。

主人公のジョンに感情移入できる！

これまで数々の『GTA』シリーズをプレイしてきた身としては、本作にも西部劇版『GTA』という面を期待してしまいます。ひとまず遊んでみた感想としては、たしかにオープンワールドACTならではの自由度の高さなどでは、『GTA』と共通するものがありますが、その一方で、舞台やそれ以外にもかなり異なる面があります。

なかでも強く感じたのが、登場人物のキャラクター性の違い。『GTA』の登場人物は基本的に、自分の欲望のためならどんな汚いこともやる、アクの強い連中です。ところが本作の物語の主人公であるジョン・マーストンや、彼が西部で出会う協力者達は、一部の例外を除いて基本的に、地に足の着いた考え方を持つリアルな人物なのです。もちろんジョン達にしても、物語の流れの上で犯罪行為に手を染めることがあるのですが、その場合はそうした行為に至る背景もきちんと描写されています。『GTA』をプレイしている際には、主人公達が繰り広げる過激な行為を「うわぁ……」とやや引き気味に眺めることが多かったのに対して、本作のジョン達は、プレイしているこちらもしっかりと感情移入できる対象になっているのです。そのどちらがイイか、というのは難しいところですが、少なくとも本作に関して言えば、家族を救うためにかつての友人を殺さなければならないというジョンの置かれた境遇がどうなるのか気になって、ストーリーミッションを非常に熱中して進めることができました。

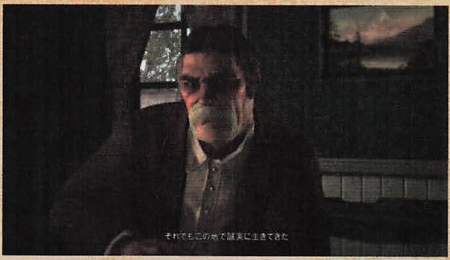
馬の操作が快適で気持ちよく走れる！

メインミッションのストーリーの続きが気になる本作ですが、『GTA』シリーズに比べるとミッションの難易度がやや低めになっているのは嬉しいところです。『GTA』の場合は自動車を運転するミッションでつまづくことが多かったのですが、本作の馬は操作が非常に快適になっており、荒野をスイスイ進んでいけるのがとても気持ちいい。銃撃に関しては、敵に自動で照準を合わせてくれる設定を選べますが、補正のおかげでかえってヘッドショットが狙いにくくなったりもするので、TPSに慣れている人なら、あえてオフにするのもアリだと思います。

ストーリーミッションがサクサクと進められる一方で、やり込み要素もしっかりと用意されています。狩りや狙撃などで一定のノルマをクリアしていく「チャレンジ」では、「ナイフ1本でクマを倒せ！」というムチャなノルマもかなりあるので、挑戦しがいがあります。ほかにもミニゲームがいくつも用意されていたり、狩りではレアな生き物を発見できたりと、ゲーム中で可能な遊びのバリエーションは『GTA』以上に豊富、という印象です。

西部劇の設定にあまりなじみがないというだけで、敬遠している人がいるかもしれませんが、だとしたら、それはもったいない！ フトコロの深い遊びを快適な操作で堪能できる、じっくりたっぷり楽しめる作品ですよ！

脇を固める人達も、イイ味を出してます



◀主人公のジョンはもちろん、登場人物がみんなイイ表情をしてるんですよねぇ！ なかでもオレのお気に入りは、ボニーの親父さん。荒野を開拓して大牧場を築き上げた男の、年輪というか風格が感じられるんですよ。

LIGHT GAMER ライトゲーマー代表 みやこ MIYAKO

年齢制限などまったく気にしなくてもいい年頃なハズですが、そういえば、あまりCERO Zのゲームをやったことがないです。ACTとイタイ表現がやや苦手なもので……。

残虐表現がニガテなら、正義の味方になっちゃえ！

『GTA』のロックスターが開発した、1911年のアメリカ西部が舞台のアクションと聞けば、殺しも盗みも何でもアリの内容なんだろうな～、と善良な一般市民である私はちょっとドキドキ。わ、悪いことなんかできないよ～、と操作を覚えながらおっかなびっくりストーリーを進めていくことに。

しかし、主人公のジョン・マーストンは、過去にはさまざまな犯罪行為を繰り返しながらも、今ではすっかり悪事から足を洗っている様子。命を助けてくれた牧場主の女性を手伝うなど、恩を受けたら返さずにはいられないという、基本的には親切なナイスガイなのです。おまけに、保安官達のような協力者と一緒に馬で移動するときは、映画のようなおしゃれな会話を繰り広げるという、ウィットに富んだ一面も。こんなに魅力的なジョン・マーストンを操作することができるのなら、流れ者の正義のガンマンを目指さないわけにはいきません。「生死問わず」の賞金首はもちろん投げ縄で生け捕りにして、行く先々で困っている人はとりあえず助けて……と、ひたすら名誉を上げていくプレイをエンジョイです！ 名誉が上がっていけば、町での買い物が安くなるなど、西部での生活もどんどんラクになっていきますしね。ダメージを受けた際に飛び散る血飛沫や、町を襲撃する無法者の無法っぷりなど、随所で見られる容赦のなさはさすがロックスター・ゲームスといったところですが、自分から残虐行為をしようとしなければ、目を背けたくなるくらいにバイオレンス！ という場面にも、あまり遭遇せずに済みそうです。たとえバイオレンスな展開になったとしても、ジョン・マーストンの拳銃が火を噴くぜ！ と考えれば勇気も出てくるというもの。多彩なアクションに関しても、馬に乗るのも獣を狩るのも、ミッションをクリアしていくうちに自然と覚えていけます。また、設定を変えることで、照準がセミオートで標的に合うようになるので、アクションが苦手な私も百戦錬磨のガンマン気分はバッチリ味わえましたよ！

美しい荒野の風景にうっとり……

そして何よりも驚いたのは、西部の荒野を描く、そのグラフィック！ ジョンが移動できるフィールドの様子は、乾いた空気さえ感じ取れるほどにリアルです。その荒野を馬に乗って駆け抜けていくのは、まるで贅沢な観光旅行をしているよう……。あたりには死体に群がるハゲタカ、夜の闇に目を光らせるコヨーテ……などもいますが、銃でチョチョイと仕留めれば危なくありません！ 皮やお肉も手に入って一石二鳥というもの。ガイドいらずの頼れるガンマンになって、この美しい風景を100パーセント堪能できるのは素晴らしいですね。時間の移り変わりとともに空の様子も変化し、町や峡谷も時とともにその表情をガラリと変えます。薄紫色に染まる夜明けの空をボーっと眺めていたら、あっという間に時間が経ってしまいました。素晴らしきかな、広大なるアメリカ！

月夜を馬で駆けるだけでも満足



◀月の満ち欠けなども毎晩変化するため、夜になったらとりあえず空を見上げていました。目的地へ移動するついでに狩りをしていたはずが、いつのまにか1日経過していることも。ずっと荒野を駆け回っているだけでも楽しめます。


PS3
PlayStation 3
XBOX 360
金と経験値を貯める
ためだけの作業は、
フラストレーションも
貯まっていた。
最近のゲームは
見た目のリアルば
かり追ってないか。
新発売と
いいながら、
どこかで見たことのある
ゲームばかりだ。
物語をクリアすること
以外の楽しみ
方があっても
いいと思う。
パーティーを組まないと
戦闘できないなんて
イヤだ!
主人公には、
悪を滅ぼす以外の
使命があっても
いいと思う。
はじめに行ける
エリアが
限られているのは、
結局シナリオの
都合じゃないか。
舞台は用意した。
あとは
自由だ!
Fallout: New Vegas
フォールアウト: ニューベガス
2010.11.4発売予定
希望小売価格：8,190円（税込）／ジャンル：RPG ／プレイ人数：1人
好評予約受付中!
http://www.bethsoft.co.jp/
予約特典
グラフィックノベル
初回購入特典
いずれかひとつが
手に入る!
ダウンロードデータ
アイテムパック（全4種）
Fallout
NEW VEGAS
OBSIDIAN
entertainment
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Fallout: New Vegas® © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout: New Vegas and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Obsidian Entertainment Inc. Obsidian and related logos are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment Inc. All Rights Reserved. "PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"PS3" は同社の商標です。Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴ、は米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。
CERO
Z
18才以上のみ対象

電撃ゲームス Vol.14 CONTENTS 1



COVER RED DEAD REDEMPTION (レッド・デッド・リデンプション)

QRコードについて

本書に掲載されているQRコード（2次元コード）を、お持ちのカメラ付き携帯電話を使って読み取ることで、ゲームソフトの予約および購入が可能なページにアクセスすることができます。ご利用の際は、QRコード読み取りモードにした携帯電話のカメラでピントを合わせて撮影し、表示されたアドレスにアクセスしてください。撮影方法などの詳細は、お持ちの機種の取扱説明書を参照してください。機種やモードによっては、読み取りにくいことがありますのでご了承ください。リンク先として表示されるショッピングサイトは「アマゾン」「ツタヤオンライン」の2つです。ただし、品切れや取り扱っていない場合がありますので、在庫状況などの詳細は各サイトをご確認ください。なお、通信の際に発生する費用（パケット代など）は、利用される方の負担となります。QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。



PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
美少女たちと共に、天下統一を目指せ！！
60を超える勢力が覇を競う戦国時代!!
プレイヤーは「織田信長」「上杉謙信」といった
名将の軍師として全国の戦国武将や
豪族達と合戦を繰り広げ、天下統一を目指します。
もちろん戦いだけでなく、
「治水開墾」や「楽市楽座」などの内政で国力・兵力を整え、
同盟や引き抜きなどの策略をめぐらすことも必要です。
「どの城の守りを固めるか？」「どの武将で攻めるか？」
「どの武将を育てるか？」など、思い通りに出来る
自由度の高さで様々なプレイが可能です。
「戦極姫」の新作が満を持して登場！
新シナリオ、新キャラクター、新システムで戦国時代を極めろ！
豪華限定版で
戦極姫を極めろ!!
アートブック+ドラマCD同梱！
攻略情報や設定資料が満載のアートブックといつもと違う武将たちが登場するドラマCDが同梱された豪華限定版！！
ドラマCDは、PSP® (PlayStation®Portable) 版では柿崎景家が上杉家の面々を紹介する「かげいえ的上杉家紹介」、PlayStation®2 版では一条信龍の日記でみる武田家の日常「のぶたつのいちにち」をそれぞれ収録！
※画像はイメージ画像です。
PSP® (PlayStation®Portable)版
戦極姫2 嵐 ～百華、戦乱辰風の如く～
PSP® (PlayStation®Portable) 専用キャラクター!!
柿崎景家 かきざきかげいえ 参戦！
PlayStation®2専用キャラクター!!
一条信龍 いちじょうのぶたつ 参戦！
PlayStation®2版
戦極姫2 炎 ～百華、戦乱辰風の如く～
2010年11月同時新発売！
合戦画面も一新されたぞ！
プレイステーション・ポータブル［限定版］：7,800円（税込価格：8,190円）
プレイステーション・ポータブル［通常版］：5,800円（税込価格：6,090円）
プレイステーション2［限定版］：8,800円（税込価格：9,240円）
プレイステーション 2［通常版］：6,800円（税込価格：7,140円）
「織田家」「上杉家」「毛利家」「島津家」「武田家」「伊達家」「大友家」の7家はシナリオを新規書き下ろし！プレイの仕方によって、エンディングが分岐するシナリオもあるぞ！追加された「龍造寺家」ではイベントCGを追加して収録しており、全部で8家のシナリオを楽しめる！
注目① 魅力的な新キャラクター
Yahoo コミックで戦極姫の漫画を連載している「神吉」氏のデザインによる「鬼庭良直」などの新キャラクターが追加！秀吉も猿から美少女へ進化？したぞ。
伊達家 鬼庭良直
織田家 羽柴秀吉
注目② すべての武将を仲間にすることが可能！
ゲーム中で登場するすべての武将を仲間にすることが可能！引き抜きが出来ない武将であっても、合戦時に降伏することがあるぞ。お気に入りの武将を集めて、自分だけの軍団をつくろう！
因縁ある武将を仲間にするとイベントが発生することも…
注目③ ボリューム満点のグラフィック
シナリオ一新に伴い、イベントCGは新規描き起こし！武将キャラクターの立ち絵は目パチ、ロパクで表情も豊かに！また季節や地域によって、合戦の背景が変化するぞ！
注目④
可愛い女性武将からカッコいい男性武将まで様々な勇将が登場する!!
登場する武将キャラクターはなんと110名以上！
「風音」「柚原有里」他、豪華声優陣の起用で女性武将の魅力もアップ！
女性武将はもちろん、男性武将のイベントも全てフルボイスで演出！
男性武将用のイベントも盛りだくさん！
独自の思考を搭載した強力なCPU!!
戦況に合わせて様々な行動をとってくる手強い敵 CPU。意思を持つかのような行動は、CPU国同士で争うだけでなく、プレイヤーや他のCPU国に同盟を申込むなど様々な戦略を駆使してくる。
初心者でも楽々プレイ!!
初めてのひとに向けたチュートリアルを搭載。またシミュレーションが苦手なひとはイージーモードで他国より優位な状態でプレイできる！
各システムを遊びやすく改良！
60の大名家から遊べる群雄モードはもちろん、武将成長システムなどの新機能！さらに支出入表示や武将の詳細表示など遊びやすいように様々な改良が加わっている。
SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
本社　〒150-0011 東京都渋谷区東1-26-30渋谷イーストビル　〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
お問い合わせ：TEL092-752-3902 PC http://www.ss-alpha.co.jp/ 携帯 http://www.ss-alpha.co.jp/ma/ssa_k/
検索しよう 戦極姫2 検索
©2010 SystemSoft Alpha Corporation
"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO C 15才以上対象

CONTENTS 2

電撃ゲームス

GAME INDEX

データ欄の表記について

■ジャンルの表記はP.224のスケジュールのコーナーを参照してください。■データ欄に記載されているアイコンの意味は以下のとおりです(最大3つまで記載)。ACT:ゲームを進めるのにアクション性のある操作が要求される／SF:世界観や物語設定にSFの要素が含まれている／冒険:世界観や物語設定に冒険の要素が含まれている／恋愛:世界観や物語設定、システムやゲーム性に恋愛の要素が含まれている／謎解:世界観や物語設定、システムやゲーム性に謎解きの要素が含まれている／戦略:システムやゲーム性に戦略の要素が含まれている／対戦:ゲーム性の主軸として対戦プレイの要素がある／協力:ゲーム性の主軸として協力プレイの要素がある／育成:システムやゲーム性に育成の要素が含まれている／実用:教育、データベース、トレーニングなど、実用性の高い要素がある／歴史:世界観や物語設定に歴史の要素が含まれている

三上真司

Shinji Mikami



セオリーを崩すチャレンジと その先に見えるもの

「他がやっていないことを」「ウチだからこそ」「ダメと言われたら逆にやる」
インタビュー中のこれらのコメントこそが、
三上氏がゲームを作る上での前のめりな姿勢を表している。
最新作『VANQUISH（ヴァンキッシュ）』の制作の詳細から、
三上真司流のゲーム作りのポイントを探ってみよう。

開発とともに変化していった『VANQUISH』のゲーム性

――ついに完成した『VANQUISH』について、今回は開発の経緯からシステム的な面まで含め、お話をうかがいたいと思います。まず、三上さんがディレクションを手がけられたゲームとしては『GOD HAND』(PS2で発売された3Dアクションゲーム。企画・開発：クローバースタジオ／販売：カプコン) 以来4年ぶりとなりますが、構想にはかなり時間がかかったのでしょうか？

三上真司氏 (以下、敬称略)：いや、構想段階から考えてもそこまでは長くないと思います。『GOD HAND』の後しばらく具体的なタイトルが動いていない期間があり、その後プラチナゲームズさんと契約をしてからですから、実際の開発期間は約2年半くらいでしょう。ちなみに『VANQUISH』に至るまでにボツになった企画もあり、6本目くらいの企画でやっとという感じでした。

――そこまでにボツになった企画には、どんなものがあったのでしょうか？

三上：うーん、以前は具体的に言えたんですけど、ちょっと今は次に手がけている作品の関係もあるので、ナイショにさせてください（笑）。

――すると、次の作品に生かされている部分もあるということですね。

三上：繋がるものもあります。ひとつ言えるとしたら、『VANQUISH』の直前の企画は3Dのヴァンパイアものでした。『VANQUISH』の"V"はVAMPIREの"V"から来ているんです。そのコードネームをそのまま使って、途中には『VICTORY』という案もあり、最終的に現在のタイトルになりました。ちなみに、そのヴァンパイアものは3Dメガネをかけてプレイするタイプのゲームを考えていたのですが、なかなかうまくいかず……。じゃあ新たな企画を何にするかということで、昔から好きだった「新造人間キャシャーン」(1973年放映。タツノコプロ制作のTVアニメーション) みたいなアクションをモチーフにしたシューターを作ろうかなと。それがそもそもの発端ですね。

――三上さんはアクションゲームをメインに手掛けられてきたイメージがあるんですが、今回はなぜシューターというジャンルにしたのでしょうか？

三上：それはよく言われるんですけど、別にアクションだけを作り続けていこうと思っていたわけではありません。単純に前の『GOD HAND』が殴る・蹴る主体のアクションで、銃を登場させないコンセプトで作っていたので、じゃあ今回は銃で撃つゲームにしようかなと。

――ご自身の中でジャンルを限定しているわけではなく、そこの垣根はどんどん飛び越えていこうと？

三上：同じジャンルや系統のゲームを作り続けるほうが、自己プロデュースとしては得なんですけどね。ただ僕はわりと飽き性なんで、これやったらハイ次、と興味が移ることが多いです。ちなみに『GOD HAND』のときは、銃を撃つ『バイオハザード4』の次に手がけるにあたって、今度は銃を撃たないゲームを……と考えていたので、意外と動機は単純ですね（笑）。

――「シューター＋キャシャーン」という『VANQUISH』のコンセプトが決まってからは、これで行こう！　とバシッと制作に入っていった感じですか？

三上：いえ、かなり右往左往しました。今までの作品も苦労はしていますが、今回は一番悩みましたね。

――実際にプレイして、シューターとアクション、高速移動のブーストとスローなARモードなど、相反するものが非常に気持ちいいバランスで成り立っているゲームだなと思ったんですが、そのバランスに辿り着くまでには相当な苦労があったのではないかと思います。

三上：理屈的に相反するものが入ることによる苦労は、最初からわかっていました。違うベクトルの要素がお互いぶち壊し合うという危険もわかっていたんですが、2年くらいの開発期間をもらえたし、このチームで一丸となったら抜け道を見つけられるんじゃないか……って思ったのが、苦労のはじまりでしたね（笑）。

――仕様がまとまり終わってからのバランス調整も大変だったのでしょうか？

三上：いや、仕様が決まってからではなく、仕様自体を作りながら随時調整していく感じでしたね。これは今までの僕の作品でも同様なんですけど、具体的にまず映像の軸になるものと、ゲーム的な遊び心地の軸の部分を先に作っちゃうんです。それから量産体制に入って、まずい点を修正しながら組み上げていくという流れです。ただ今回は見た目も途中でガラッと変えたし、ゲームの軸がまとまっていない中で量産に入って、その後も変更を加えていったので、非常に指示が出しづらくて……。ゲーム制作で一番やっちゃいけない作り方をやってしまいました。もうね、ゲーム作りを20年経験しているベテランがなぜこんなことをやったのか、誰か冷静な人に分析してほしいくらいですよ（笑）。

――そんな厳しい状況だからこそ見つけられたような、何か新しい発見とかはありましたか？

三上：ん～、「無茶したらいかんな」というのが唯一の発見ですかね（笑）。

――ちなみに本作の設定面に目を向けると、「キャシャーン」がキーワードになっているように、主人公のサムをとおしてある種のヒーロー像が描かれていますよね。そちらについてもコンセプトをお聞かせください。

三上：海外のシューターの主人公は一軍人として任務を遂行するだけの存在だったりしますけど、それよりもヒロイックなイメージですね。ヒーロー性を最初から持っていて、大きな仕事をやるためには欠かせない存在であるというシチュエーションにしたいなと。若干嘘くさくはなりますけど、それでもやっぱり「お前がヒーローだ！」っていう主人公像を描きたかったんです。

――戦場で吸うタバコも似合う、カッコいいヒーローですよね。ストーリー的にもサムたち人間と、敵のロボットたちが対立しているという、かなり明確な構図になっていますが、敵をロボットにした意図は？

三上：最初は敵の中にも人間の兵士がいたんですけど、混ぜてしまうとロボットの立ち位置がわかりづらくなって、三つ巴の状況に見えてしまう可能性もあったのでやめました。やっぱり単純に、悪いヤツを一方的に倒すっていうわかりやすい構造がいいかなと。ちなみに敵がロボットというのは企画段階からメインの柱になっていました。海外をはじめ、シューターはみんな人を撃っているから、ウチは人を撃たないようにしようかなと。ここが僕の天の邪鬼的な発想なんですが、シューターの常識である「人間を撃つことによるプレイの刺激」に対して、人間以外のものを撃つことでも、できるだけそのクオリティに近づけてやろうと。ユーザーさんがその意図に気付くか気付かないかというより、もっと根本的な、クリエイター自身としてのチャレンジですね。その壁を自分でどれだけ崩せるかやってみたかった。商売として見ると、よろしくない傾向なんですけどね（笑）。

「クリエイターはなんでもできるより、ある意味不器用でも一筋なほうがいいですね」



セオリーを超える快感が生み出す、三上真司印の作品

セガ＆プラチナゲームズ＆三上氏のタッグにより、いよいよ10月21日に発売となる『VANQUISH (ヴァンキッシュ)』。自らを天の邪鬼だと語る三上氏は、本作においてセオリーを超えるさまざまなチャレンジをしている。果たしてシューターとアクションの融合が生み出すものとは？　そしてそこに込められた三上氏の思いとは……？

WORKS

主な作品

発売年	主要作品／機種(制作内容)
1996年	バイオハザード／PS(ディレクション)
1998年	バイオハザード2／PS(プロデュース)
1999年	ディノクライシス／PS(プロデュース・ディレクション)
	バイオハザード3 LAST ESCAPE／PS(プロデュース)
2000年	バイオハザード CODE:Veronica／DC(プロデュース)
2001年	デビル メイ クライ／PS2(エグゼクティブプロデュース)
	逆転裁判／GBA(製作総指揮)
2003年	P.N.03／GC(ディレクション)
	ビューティフル ジョー／GC(エグゼクティブプロデュース)
2005年	バイオハザード4／GC(シナリオ・ディレクション)
	killer7／GC・PS2(プロデュース)
2006年	GOD HAND／PS2(ディレクション)
2010年	VANQUISH(ヴァンキッシュ)／PS3・X360(ディレクション)

三上真司 PROFILE　カプコンで『バイオハザード』『P.N.03』『GOD HAND』などを手掛けたのち独立。現在は株式会社Tango 代表取締役。

難易度の違いだけではない 2つのゲーム性の誕生

――ここからはより具体的なゲーム性やアクション性についてもお聞きします。開発初期は現在のようなステージではなく、オープンフィールドなステージの構成を考えられていたとのことですが。

三上：最初は1～2km四方のオープンフィールドを縦横無尽に駆けめぐって、敵の拠点を潰していくというゲームにしようと思っていました。それで上手になったら最短のスコアを競うようなノリで。でも途中で、密度を上げてグラフィックのクオリティをしっかり表現していくという方向に切り替えたんです。

――画面内の情報密度はものすごいですよね。

三上：あれはわざとです。戦闘ものをゲームとして成立させるには、情報量をある程度抑えるのが本来のセオリーであり、一定の情報量を超えるとプレイヤーがパニックになってしまうんですよ。でも今回はそれを無視してでも情報量を増やそうと。それによって戦場での臨場感と「パニクる感覚」をリアルに表現したかったんです。さらに、もっともっと多くの敵と戦わせたいという思いもあったので、当初は敵が出現しなかった避難場所的な部分も、敵で埋めちゃってます。メチャクチャなドンパチの中でも生き残って敵をやっつけてくれるのがヒーローだろうと（笑）。無理な状況をがんばってクリアする快感を表現したかったんですね。

――確かにボス戦でミサイルの弾幕をかいくぐっていると、そういう快感は感じますね。「俺すげー！」って。

三上：全弾主人公に当てることもできるんですけど瞬殺されちゃうんで、そこはやっぱりヒーローがヒーローであるために、ある程度目標を散らしています。コレ、あんまり言うと「手加減されてるんだ」って思われちゃうかもしれませんが（笑）。

――でもノーマルでの難易度を見ると、歯応えはかなりありますよね。

三上：緊張感を生かしたストイックなゲームにしたかったので、そこは難易度を高めに。シビアな環境の中でカッコよくプレイするというゲーム性に応えてくれる人に、まず届けたかったんです。でもそれだけだと当然ハードルが高いので、「CASUAL AUTO」というモードを入れました。こちらは操作が苦手な人でもヒーローになれて、まったく次元の違うゲーム性が楽しめます。

――僕もシューターに関しては好きだけどヘタなタイプなので「CASUAL AUTO」は気持ちよかったですね。

三上：実はあの爽快感は最初から狙ったものではなくて、偶然生まれたものなんですよ。オートで照準をロックして簡単に倒せるモードを試しに作ってみたら、敵を撃った後にロックが解除しない仕様になっていて。だから次の敵から次の敵へ自動でロックして撃てちゃう。本来なら敵ごとにロックし直さないとゲーム性は薄れちゃうんですけど、それ以上にプレイの気持ちよさがあったので、このままでいこうと。コンセプトとしてノーマルモードとゲームの軸は変わるけど、違うゲームとして十分成り立っているから大丈夫と感じたんです。

――確かにゲーム性は全然違いますよね。ノーマルでは移動しながら照準を合わせて撃たなきゃいけないところを、「CASUAL AUTO」だと移動のほうに脳を特化させてプレイできる。

三上：もう無敵ですよね。自動で狙いを合わせてくれるし、多少食らっても耐えてくれる。作った後になって、じつはこれこそがサムが着ているバトルスーツの、本来のあるべき能力なんじゃないの？　って思いましたから。

――ちなみに遊んだ感覚として、ほかのサード・パーソン・シューター（TPS）のゲームもかなり研究されている印象を受けましたが、意識した作品はありますか？

三上：『GEARS OF WAR』ですかね。海外の数々のシューターのなかでも、日本的なテイストが入っている作品ですし。あとは『コール オブ デューティ』などもやりました。ただ自分の場合、どんなシリーズでもハマるのは1作目だけなんですよね。

――中身の予想がついちゃうからでしょうか？

三上：言ってみれば共通する部分があるから『2』とか『3』とかつけているわけで。まあ、とにかく飽き性なんですよ。新しいもの好きで飽きるのも早い。飽きるスピードは日本でも指折りだと思います（笑）。

――仕事でなく趣味でも？

三上：「これは！」って感じたゲームはだいたいプレイしますが、よくあるのはスタッフが遊んでるときに「ちょっと貸せーっ」て言って、10～15分くらいで「う～ん、もうわかった」っていうケース。ゲームの仕組みはだいたいそれくらいでわかっちゃうので。だからそれを超えて遊んでるようなゲームは、仕事じゃなくて趣味で好きな作品なんでしょうね。

自由度と制限の狭間で見つける自分なりの戦術

――アクションゲームの要でもある武器に関してですが、方向キーで3つの武器をどんどん入れ替えて使うシステムは、どういうコンセプトで考えられたものなんでしょうか？

三上：方向キーに対応させて武器を変えていくっていうプランは最初からあって、はじめは自由に全武器を使えるようにしていたんですが、ゲームを組み始めた段階で、武器に応じた戦略・戦術がとれるようにしたほうがいいんじゃないかと。10種類くらいの武器から3つを選んでどう使い分けていくか、そこで自分ならではの攻略スタイルが出てくる。だからこの敵にはこの武器を使わないと絶対倒せない、という形にはしたくなかった。普通に生活していても制約がいっぱいあるのに、ゲームの中でもあまり制約を受けたくないでしょうし。

――ランダムで武器が手に入るというのも、その一環なのでしょうか？

三上：やり込んだ結果として使用武器がパターン化されて、攻略が一本道になってしまうのを避けるためです。逆にタイムアタック用のモードである「タクティカルチャレンジ」では、わざと出現武器を固定してバランスを取っていますね。純粋にタイムアタックをした時に、どういう順で武器を入手したら一番いいのか、自分でパターンを組めるように狭めています。

――武器にはレベルアップ要素もありますよね。

三上：最近話題になっている海外のシューターを見ても成長要素は皆無なので悩んだのですが、弾がMAXのときに弾が出現したら、取れないんじゃなくて何か得になるようにしたいなと。それで弾薬数のMAXを増やすところから始まって、それが開発チーム内で好評だったので、レベルも上げちゃえと。

――初心者がプレイする際、育てておいたほうがいい武器などはありますか？

三上：そうですね、とりあえずヘビーマシンガンはかな

「長い期間がもらえたので、相反するものでも組み合わせられると思ったんです。」



解説1 HERO of "V" 『VANQUISH』のヒーロー像

「攻める」「飛び込む」"動"が基本のアグレッシブヒーロー

『VANQUISH』は近未来を舞台に、「ロシアの星」に占拠されたスペースコロニーを奪還するため、敵となるロボット軍団を殲滅していくシューティングアクションだ。主人公はバトルスーツの力で常人を超える能力を手に入れた男・サム。部隊長のバーンズとの信念を懸けた男臭い衝突あり、戦火の合間にはタバコをふかす余裕もありと、物語で描かれる未来の新たなハードボイルド像も本作の大きな魅力となっている。

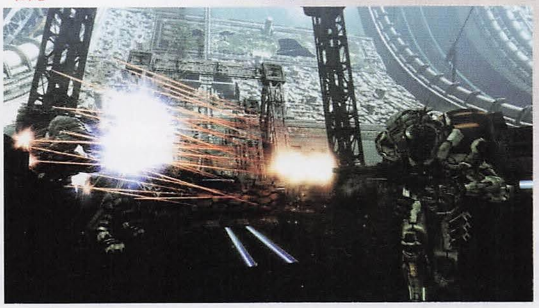
サムというヒーロー

▼軍人ではないが、自らが設計した新型バトルスーツを装着し、戦場に身を投じる主人公。



コロニーでの戦争

▼スペースコロニーという閉鎖された舞台設定により、ステージの密度や独自性がアップ。



り強くなるので、最優先でパワーアップするのがオススメです。初心者はこれだけ覚えておくだけでもプレイしやすくなると思いますよ。

——初心者とは対照的に、PS3とXbox360で配信中の体験版では、早くもものすごいタイムを出すプレイヤーが登場しています。

三上：3分ちょっとでクリアした映像も見ましたが、あれは本当にすごい！　これは毎回思うんですが、僕らが「これ以上は無理だろう」と考えて作ったものを、ユーザーさんは簡単に超えていきますよね。なので難易度の調整は、発売後にいつも後悔します（笑）。

——その映像ではブーストを切れ目なく使っていて、自分のプレイとはまったく別次元でした。やはりブーストが『VANQUISH』の大きなポイントになっていると改めて感じました。

三上：シューター慣れしている人ほどブーストの意味を見出すのに苦労するようですが、高難易度のモードですごいプレイをするには必須ですね。僕もあんなにうまくブーストが使えるとは思っていませんでしたが（笑）。

ディレクションとプロデュース そして日本と海外の違い

——『VANQUISH』に興味を持っている人にはいろいろなタイプのユーザーがいると思うのですが、三上さん的に一番プレイしてほしいゲームファン層は、どういった方々でしょうか？

三上：まず『GOD HAND』を好きでプレイしてくれた人には、ぜひ挑戦してほしいですね。そこはちょっと意識して作っていますから。あとは今までシューターをやってこなかった人たちに、「CASUAL AUTO」で楽しんでもらいたいです。その結果、シューターというジャンルにもっと興味を持ってもらえたらと。海外にはおもしろいシューターがたくさんあるのに、鎖国みたいな状況になってしまっているのがもったいないですから。

——以前に比べるとそういったゲームに対する認知度は確実に上がってきていると思いますが、爆発的な人気に至らないのはどうしてでしょうか。

三上：日本でシューターを好んでプレイする人って、まだひと握りじゃないですか。パッケージデザインなども濃すぎるので、パッと見で拒絶感があるのかもしれません。『GOD OF WAR』とかも最高におもしろいのに、ハゲのオッサンが入れ墨してグワッとこっちを睨んでるし（笑）、『GTA3』も日本にはないアメリカのお菓子みたいなハデな色づかいをしているし……。あとは、かつて海外のゲームをプレイしたときのトラウマがまだ生きてるんじゃないかなと。今はかなりよくなってますけど、昔の洋ゲーって突き放し方がすごくて、システムや設定も不親切なものが多かった。そういう記憶だけが残っているのかもしれません。よく軽自動車をバカにする人いるでしょ。あれと同じですよ。今の最新の軽自動車に乗ったことがない人が、20年前くらいの軽自動車のイメージのままで語るような。

——昔からのゲームファンはそういう先入観があるし、新しいゲームファンはパッと見の印象がよくないと。

三上：やればおもしろいという部分はかなり進化してるのにもったいないですよ。だから、僕がプロデューサーもやるようになってから考えているのは、買う前のクオリティと買った後のクオリティは別だということです。「やればおもしろいのに……」というのは、買う前のクオリティ、例えばパッケージなどのアピールが足りていないってことだと思うんです。そこに対する抵抗感があるのは日本固有の文化や特徴なのかもしれないし、だからといってそれだけを意識しすぎると日本人向けにしか作れませんが。市場の大きさはバジェット（予算）に直結するので、ハリウッド映画と邦画のような関係にゲームもなっていくことに対しては、危機感を感じますね。

——三上さんは今までディレクター、プロデューサー、製作総指揮といろいろな立場でゲーム制作にかかわっていますが、立場ごとのスタンスの違いはいかがですか？

三上：『バイオハザード4』で初めてディレクターとプロデューサーを兼務しましたが、ベクトルの向きが全然違いますね。どちらかと言えば、現場に入るとプロデュース的な面をわりと無視しちゃうので、敏腕プロデューサーに止めてほしいタイプです。両方を気にしながら作るのは本気で大変ですから。ディレクターとして開発しているときも、たびたび自分の中の「プロデューサー三上」が出てきて「それはアカン」とか言うんですよ。

——でも「ディレクター三上」はやりたいんだ！　と。

三上：いや、そこは結構折れていましたね（笑）。特に『バイオハザード』シリーズは看板タイトルでもあったので、「プロデューサー三上」のほうがちょっと上だったんです。

——個人的にはディレクションのほうがより三上さんらしいと感じていますか？

三上：そうですね。ヘタに両方できちゃうから悩むわけで。器用っていうのは不幸せの始まりですから。「俺から現場を取ったら何も残らない」という人のほうが、両方できちゃう人よりも最終的には絶対強いですね。野球に例えると、村田兆治さんは年をとっても140km/hの球を投げられたじゃないですか。才能で上の人はほかにいたかもしれないけど、例えば「ニュースキャスターもできる」という人は絶対村田さんには勝てない。そういう意味で、ある意味不器用なほうがいいと思いますね。

——さて『VANQUISH』以降、三上さん個人としては今後どんなゲームを作っていきたいですか？

三上：今度こそオープンフィールドのゲームを作りたいなと思っています。そういう世界がちゃんと存在して、そこを旅しているような感覚になるものですね。

——当初企画にあった3D映像のゲームに関してはいかがですか？

三上：いつかは作りたいですけど、今回いろいろ調べて、インフラ的にも技術的にもまだまだ早すぎるということがわかりました。ほかにも、自分のまわりがすべてバーチャル空間になるような装置を実験的に体験しましたが、プレイするにあたってかぶりものは嫌ですよね。

——「攻殻機動隊」みたいに首の後ろにプラグを刺して直接体験できるのがベストかもですね（笑）。

三上：映画でもありましたよね、クローネンバーグの「イグジステンズ」みたいに脊髄にケーブルを刺しちゃうのが。50年先はそうなっているかもしれないですよね。

——ともあれ、まずは発売後の『VANQUISH』を楽しみたいと思います。

三上：『VANQUISH』については、試行錯誤を経て、新しいものを提示できたと思います。これは本当にチームのおかげですね。ある意味ほかのクリエイターにはマネしにくいゲームといえるでしょう。というか、マネするにはあのイバラの道を進まないといけないですから。そんなことをしようとする人は誰もいないんじゃないですかね（笑）。

（取材・文責：電撃ゲームス編集長 千木良章）

……それが苦労のはじまりでした(笑)」

解説2 *GAME of "V"*

『VANQUISH』のゲーム性

世に言うハイスピードハイテンションをぶっちぎる！

『VANQUISH』の基本的なゲーム性はシューター＋アクションだが、三上氏ディレクションの作品らしく、枠からハミ出まくりの斬新さが光る。なかでもシューターの戦略性やアクションの華麗さ以上に特筆すべきは爽快感。また、「CASUAL AUTO」をはじめとする初心者への配慮が手厚い一方、上級者には言い訳無用のタイムアタックモード「タクティカルチャレンジ」という挑戦状を叩きつける。

「CASUAL AUTO」というアプローチ

「CASUAL AUTO」とは本作の難易度設定のうち、最もやさしいもの。自動で照準を補正してくれるので、シューターの腕前に関係なくプレイが楽しめ、とにかく気持ちいいの一言に尽きる。ゲーム性が崩壊するかと思いきや、そこにはまったく別次元の爽快感が。アクションやシューターが苦手な人はもちろん、シューター慣れしている上級者にもぜひ味わってほしい。

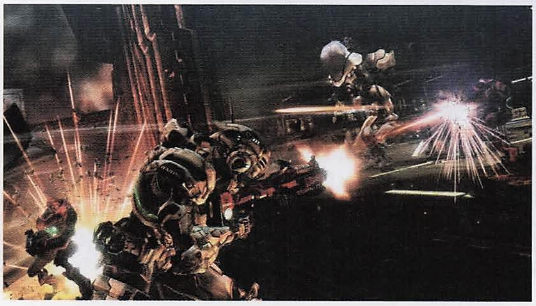


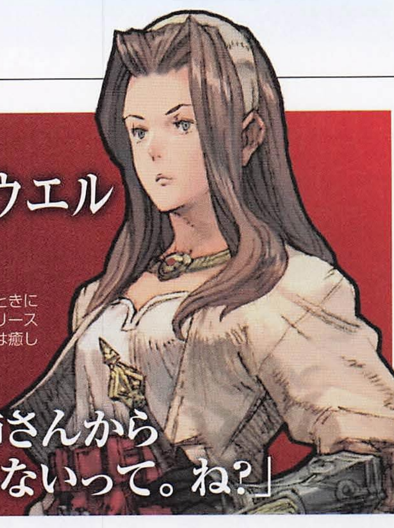
ブーストとARモードのリズム

◀滑るように移動できるブーストの加速と、時間の流れがスローになるARモードが、ゲームに緩急をつける。後者は大ダメージ時に発動する救済措置の一面も。

画面とアクションの密度

▶TPSのように背後からのカメラで表示される画面内には、奥までびっしり敵、敵、敵。近接戦もあり、シューターにとどまらないアクションの多彩さが魅力。





カチュア・パウエル

ウォルスタ人　年齢：19歳
闇竜の月15日生まれ

たった1人の肉親であるデニムへ、ときに過剰とも思えるほどの愛を注ぐ姉。プリーストとしての修行を積んでおり、戦場では癒しの力でデニムたちをサポートする。

「約束して。姉さんから離れないって。ね?」

Catiua Powell





INTRODUCTION
深淵なる
「オウガバトルサーガ」の世界









発売1カ月前総力特集 『**タクティクスオウガ 運命の輪**』**がやってくる!!**

そこに在(あ)る人々の数だけドラマは生まれる――





WORLD
ヴァレリア島での民族紛争を核に描かれる人間ドラマ



Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪™

タクティクスオウガ 運命の輪　2010年11月11日発売
■UMD版：¥5,980（税込）、ダウンロード版：¥4,980（税込）
■PSP　■S・RPG　■スクウェア・エニックス　■プレイ人数：1人













ヴァイス・ボゼック

ウォルスタ人　年齢：18歳
神竜の月14日生まれ

デニムやカチュアとともに育った幼なじみ。暗黒騎士団に父を殺された過去を持つ。ウォルスタ人が虐げられていることに強い反感を抱き、積極的に解放軍へ志願する。

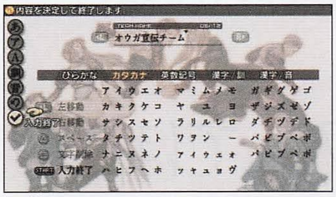
「戦いたくて戦ってるんじゃねぇや。犬死にしたくないだけだ、俺は」

Vyce Bozeck

BATTLE

より戦略性が高まった戦闘システム













Ogre Battle Saga EpisodeⅦ has back!











デニム・パウエル

ウォルスタ人　年齢：18歳
※誕生日はプレイヤーが任意に決定

強い正義感と、実行力をあわせ持つ主人公。カチュアやヴァイスとともに、ウォルスタ解放軍へと志願した。プレイヤーの選択で、彼の運命は大きく変化することに。

「僕は理想のためにその手を汚すことができるのか…？」

発売直前の『タクティクスオウガ 運命の輪』、
その情報を総まとめする10ページ特集を敢行！
第１報を誌面に掲載したときの言葉を、
今、もう１度だけ伝えたい。
「僕たちが、その手を汚す時が来たのだ」と。

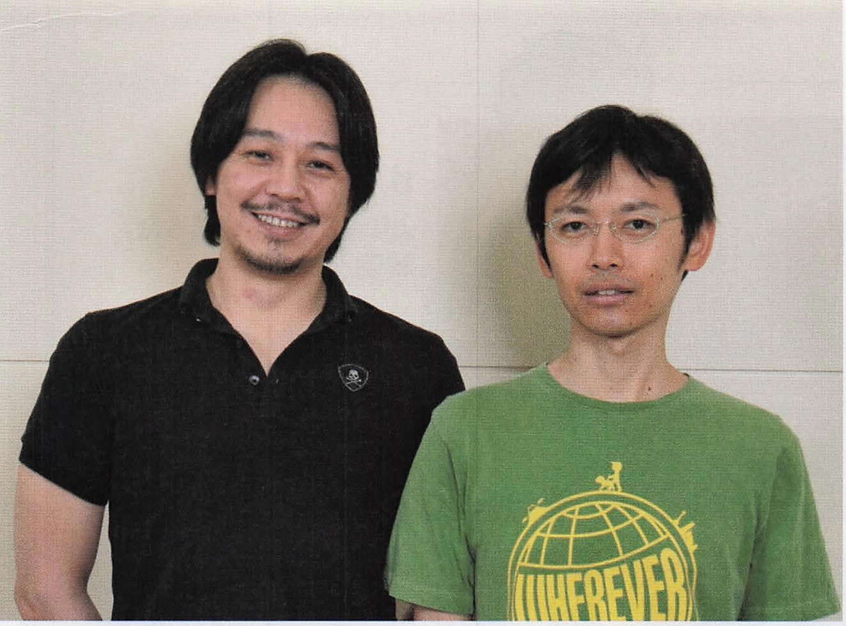


UNION

自分だけの騎士団を育成できる喜び

Denim Powell





サウンドクリエイター
崎元仁＆岩田匡治氏インタビュー

Tactics Ogre Interview
Hitoshi Sakimoto & Masaharu Iwata

『オウガ』シリーズが、人生の大きな転機になった—。ゲーム音楽の作り手として第一線で活躍し続けるベイシスケイプの２人。彼らの名を広く世に知らしめたオリジナル版の大ヒットから15年——再びの誕生を果たす名作に、２人はどんな息吹を吹き込んだのだろう。

電源を入れた後の「Overture」に聞き入ってほしい

オリジナル版の当時、楽曲はロック調になるはずだった!?

——まずはお２人が本作で担当されているお仕事の内容についてお聞かせください。

岩田匡治氏(以下、岩田)：今回は、作品そのものを再構築するということで、私は音楽について作り直す部分、追加する部分などを選択し、まとめていくという、ディレクション部分を担当しました。

崎元仁(以下、崎元)：僕は、そんな岩田に言われるがままに(笑)、アレンジなどを手がけています。最近は若手も会社に入ってきて、複数人で仕事をする局面が多かったので、この２人で１つの仕事に取り組むというのは久しぶりでしたね。

——そもそも２人が知り合ったきっかけというのは？

岩田：崎元がまだ学生だった頃、すでに同人ソフトに参加していて、その主催者が僕のバイト先に来たのがきっかけで知り合いました。もう23、4年前のことですね。彼はまだ高校生でしたし。

——崎元さんは学生時代からゲーム音楽で生計を立てていこうと思われていたんですか？

崎元：同人ソフトの『REVOLTER』で初めて作曲をして、なんとなくそうなればとは思ってましたが、真剣には考えていませんでした。ただその作品以降、少しずつゲーム音楽の仕事が来るようになりましたね。

岩田：彼にひとつ仕事を紹介して、その後「オウガ」シリーズの制作に関わることになっていきます。

——松野さんの作り上げた「オウガバトルサーガ」は、当時のゲームにない壮大さがあったと思うのですが、曲調や雰囲気などについては、やはり松野さんから細かく依頼があったのでしょうか？

岩田：当時のことはもう記憶が曖昧なんですが……。



▶ロック調のBGMだったら…。今となっては想像しがたい。

『伝説のオウガバトル』では、松野さんが英国のロックバンドの楽曲に影響を受けて、各章のサブタイトルをつけたりしていたんです。それでロック調の音楽もいいよね、というお話がありました。それはそれでかっこよかっただろうと思いますが、世界観がファンタジーで中世ヨーロッパっぽいので、オーケストラ調の楽曲がやはり合うのでは？　と。話し合いながらイメージをすり合わせていきましたね。大まかなイメージはあっても、細かいところまでは言及されず、こちらに任せてもらっている部分のほうが大きかったです。

今回もある？「ミュージックモード」の存在感と意義

——崎元さんと岩田さんといえば「ミュージックモード」の存在ははずせませんよね。

崎元：あれは、オリジナル版当時でもウラ技的な立ち位置で(笑)。雰囲気で適当にタイトルをつけたものばかりなんですよ。(注：オリジナル版では、主人公の名前入力時にあるワードを入れることで、ゲーム中のＢＧＭを聞けるミュージックモードに入れた。このモードでは、サントラに収録されるタイトルとはまったく別の、緊張感のカケラもないステキな曲名を楽しめた。例＞「おーばーちゃー」「トイレに行けない夜」「浜辺でほげぇー」など)

——タイトルが秀逸でしたよね。

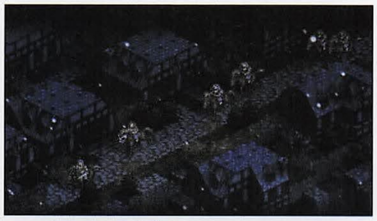
岩田：あの頃はもう、曲調のイメージだけで名前つけちゃってましたね。

——とくにオリジナル版はオンラインヘルプの機能で、各曲についてお２人のコメントが見られるのも斬新でした。ファンとしてはとても楽しかったです。

崎元：あれは松野さんから、作曲家も自分の曲に対して何かコメントできるスペースを作るべきだと言ってくれてつけたものなんです。

岩田：当時、曲を聴けるモードとかボイスを聞けるモードって、どんなゲームにもわりとついていたと思います。だけど、あのオリジナル版のミュージックモードほどちゃんと主張があって作りこんだものは初めてだったんじゃないでしょうか。

——今回の『運命の輪』にも、この「ミュージックモード」が存在するのか、今から楽しみです！



▶プロローグで流れる「Chaotic Island」の重厚さは必聴。

誰もの心に深く刻まれるOP曲「Overture」

——オリジナル版のオープニングを初めて見たときから、SFCでこの音の深みはすごい！　と感動した記憶があります。当時は音の数など、さまざまな制約があるなかでの作曲だったと思うのですが、ハードスペックが向上して大きな制約から解放された今、曲作りで変わってきたことはありますか？

崎元：どんな環境下であったとしても、何かしらの限界というのはあります。僕としては、それを「どうやって越えようか？」と、限界に挑むことが楽しいんです。ただ、あまりに楽しんでそこに没頭しすぎると、肝心の音楽そのものがおろそかになってしまうので…。そこは気をつけないと、といつも思っています。いずれにしても、やっぱり今も昔も何かしらの限界があるなかで曲を作っていることには変わりありません。

——根本的な部分は15年前と変わらないわけですか？

崎元：自分が表現したいものを、何らかの形でダウンサイジングするという作業の基本は変わらないですね。

——オリジナル版の当時、すごく苦労した楽曲は？

崎元：今回、アレンジを加えるのに久しぶりに元の楽曲を聞いたんですが、どれを聞いてもやはりそれなりに苦労して作ってるな、という感じがしました。まるで見えない敵と戦っているかのような(笑)。そんな気配をひしひしと感じました。

——今回、再構築という形で再び世に出る『タクティクスオウガ』ですが、このお話が舞い込んだ時にはどんな印象を持たれましたか？

岩田：正直最初は、ただの移植だろうと思っていたんです。いざ始まってみたら、いろんな面で手が加えられることが分かって、それなら楽曲はどうしようかという話になりました。そのとき、ディレクターの皆川

「これはすごいゲームだと直感し、それに見合う音楽を作ろうとあがいていた(岩田)」

さんと詰めた話の要点は「変えすぎない」ということでした。オリジナル版をプレイした人たちの思い出を大事にして、曲としての厚みは増しているけど、聞こえ方そのものは当時と変わらないようにしよう、と。楽曲を極端にアレンジしすぎないよう心がけましたね。

――ビジュアル同様、サウンド面でも「思い出補正」は徹底されたわけですね。

岩田：最初はオリジナル版と曲をほぼ変えず、曲数も増やさない方針でスタートしました。ですが、ゲームの後半では、ひとつのマップにかなりの長時間取り組むシーンもあり、そこで短い曲がずっとループしていると、単調に感じてしまうと思ったんです。そのような曲はアレンジを加えて長めの曲にし、繰り返し聞いていてもメリハリがつくように工夫しました。

崎元：オリジナル版の音を今聞いてみると、音が薄いと感じることもあるかもしれません。そういう人にこそ、今回の『運命の輪』の音を聞いてみてほしい。きっと思い出に残っている音に近いと思うんです。そういう意味で往年のファンの方にも納得していただけるんじゃないかと思っています。

――とはいえ、新曲も用意されているんですよね？

岩田：そうですね。数曲新しいものが加えられています。新しいシナリオや、新バトルフィールドなどに応じて作ったものが多いですね。

――各シーンに合わせた楽曲を作る場合、シナリオや演出、キャラデザインなどいったいどのあたりまで把握してから制作にとりかかるのでしょう？

岩田：ざっくりとしたシチュエーションやキャラの説明文などをいただいて、開発側でリスト化された曲をどんどん作るというパターンがほとんどですが……。

崎元：『タクティクスオウガ』については、松野さんに話してもらった情報が何より大事でしたね。このキャラはこういう性格で、じつはこのセリフの真意にはこういう背景があってと、細かくバックボーンを語ってくれたんです。その話を元に曲を作っていきました。

――設定からイマジネーションを得ていたわけですね。



▶追加された新曲は、おもに新しいシナリオやバトルフィールドなどをイメージしたものが多いとか。どのような場面で聴けるのか？　今から楽しみなところだ。

崎元：シナリオを知るってことは大事だなと思いました。当時、これほど複雑な心理描写をゲームで表現しようとしたのも前例がなかった。そんな場面に合う曲を、とたくさん発注されたのも初めてで。とにかく「重い曲をいっぱい作らなきゃ」と必死でした(笑)。

岩田：制作に関わりながら、仕上がる前から「これはすごいゲームだぞ」と直感していましたね。それに見合う音楽を作ろうと、2人であがいていた気がします。

――『伝説のオウガバトル』からの流れというのは、お2人にとって大きな転機だったんですね。

崎元：それは間違いありませんね。

岩田：あの頃は、数年おきにハードが進化して、わりと刺激的だったと思うんです。その度に音楽の可能性も広がって、いつもいつも大変だったけど、挑戦の連続で本当におもしろくもあった。

崎元：じゃあ、最近は刺激がないのかというと、そんなこともないですが(笑)。オーストラリアのシドニーまで行って、オーケストラ収録をした時も、冷や汗をかくほど緊張しましたしね。

――たとえば、どんな点で？

崎元：今回の「Overture」は生のオーケストラで演奏しているのですが、昔パソコンで作った譜面を見ながら「これ、ちゃんと弦楽器や管楽器で弾いてもらえるのか!?　弾ける楽譜書いてるのか、俺は!?」みたいなところで、ものすごく緊張して(笑)。実際にはちゃんと弾いてもらえて、すごくホッとしましたね。

岩田：PSPの電源を入れてもらった後に流れてくる生オーケストラの「Overture」は、往年のファンの方にはぐっと来てもらえるんじゃないかと思います。その他の楽曲も、PSPのスピーカーで表現しやすい音域にあわせて、いいバランスになるよう細かく調整しています。できればサントラも購入いただいて、ゲーム内での表現の違いを聞き比べていただければうれしいです。

崎元：手前味噌ですが、ゲームそのものの内容も音楽的な部分も絶妙なバランスに仕上がっていると感じます。オリジナル版からのファンにも、新規のユーザーさんにも納得していただける。オリジナル版は僕らに強烈な印象を残していきました。今、『運命の輪』もまた、触れて衝撃を受ける面が多々あります。『運命の輪』ではじめて『オウガ』シリーズを体感するというようなユーザーさんにも、この感動や衝撃が伝わればと思います。

――本日はどうもありがとうございました！

PROFILE DATA



崎元仁
Hitoshi Sakimoto

ゲーム音楽のほか、幅広いジャンルの音楽を手がけている。サウンドクリエイター集団・ベイシスケイプの代表取締役社長。

WORKS

1988年　『REVOLTER』(PC 同人作品)
1993年　『伝説のオウガバトル』(SFC)
1994年　『モルドリアン ～光と闇の姉妹～』(ゲームギア)
1995年　『タクティクスオウガ』(SFC)
1997年　『ファイナルファンタジータクティクス』(PS)
1998年　『レイディアントシルバーガン』(SS)
1999年　『オウガバトル64』(ニンテンドー64)
2000年　『ベイグラントストーリー』(PS)
2001年　『タクティクスオウガ 外伝 The Knight of Lodis』(GBA)
2003年　『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』(GBA)
2004年　『ステラデウス』(PS2)
2006年　『ファイナルファンタジーXII』(PS2)
2007年　『Odin Sphere』(PS2)
『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』(PSP)
『グリムグリモア』(PS2)
『オプーナ』(Wii)
『ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア』(DS)
『ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-』(DS)
2009年　『LORD of VERMILION II』(アーケード)
2010年　『戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校』(PSP)



岩田匡治
Masaharu Iwata

ファミリーコンピュータの時代から深くゲーム音楽に携わってきた。フリーを経て崎元氏らとともにベイシスケイプを設立。

WORKS

1987年　『レリクス 暗黒要塞』(FC)
1989年　『Might&Magic』(FC)
1993年　『伝説のオウガバトル』(SFC)
1995年　『タクティクスオウガ』(SFC)
1997年　『ファイナルファンタジータクティクス』(PS)
1998年　『バロック』(PS)
1999年　『オウガバトル64』(ニンテンドー64)
2001年　『タクティクスオウガ 外伝 The Knight of Lodis』(GBA)
2003年　『怒首領蜂 大往生』(PS2)
2004年　『虫姫さま』(PS2)
2006年　『ファイナルファンタジーXII』(PS2)
2007年　『Odin Sphere』(PS2)
『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』(PSP)
『グリムグリモア』(PS2)
『オプーナ』(Wii)
『ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア』(DS)
『ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-』(DS)
2008年　『幻想水滸伝 ティアクライス』(DS)
『Fate/unlimited codes』(PS2)
『ソウルキャリバーIV』(PS3/Xbox 360)
2009年　『朧村正』(Wii)
『鉄拳6』(PS3/Xbox 360)

「これほど複雑な心理描写を背景にしてゲーム音楽を作ったのははじめて(崎元)」

（※1）『タクティクスオウガ 運命の輪 コレクターズパック』は、スクウェア・エニックス e-STORE限定販売となります。
スクウェア・エニックス e-STORE：http://store.jp.square-enix.com/

概要 INTRODUCTION

15年前の興奮を思い出のなかから呼び覚まし、新たなユーザーにも衝撃と遊びやすさを――。

今から約15年前、コンシューマ機ではまだ「S・RPG」というジャンル自体が広く認知されていなかった頃に発売された、オリジナル版の『タクティクスオウガ』。前作にあたる『伝説のオウガバトル』からシステムは新たに再構築され、考え抜かれたゲームバランスは難易度が高く、玄人向けのゲームといわれた。にも関わらず、このオリジナル版の販売本数は50万本を越え、日本のゲーム史に大きな功績を残すこととなる。『タクティクスオウガ』の大ヒットはS・RPGというジャンルを世に知らしめ、かつその後のS・RPGの礎ともいえるスタイルを確立させるに至った。事実、その後のS・RPGタイトルは、この『タクティクスオウガ』の影響を受けたと思しき作品が多数見られることとなる。

だが、その多くが往々にして『タクティクスオウガ』以上、との評価を得ることはなかった。それほどまでにオリジナル版のゲームシステムは完成度が高く、多くのゲーマーたちを虜にし続けていたからだ。ゲームデザイナー・松野泰己氏を筆頭とする開発チーム。彼らが構築した、限りなくリアルを再現しようとするバトルシステムはどこまでもシビアで、それゆえに戦場の生々しさが感じられた。舞台となるゼテギネアの壮大な世界観、民族紛争という重いテーマ、時代に翻ろうされる主人公達と、彼らをとりまく過酷な運命の物語――そのすべてにファンは熱狂した。熱狂はやがて美しい記憶となり、思い出となった。人々はインターネットなどを介し、この珠玉の作品の名を連綿と語り継いでいく。「あなたにとって忘れられない思い出のゲームは？」の問いかけに『タクティクスオウガ』と答える人は、今も数多い。

そんな名作が完全新作ともいえる装いで、遂に復活を果たす。単なる移植・リメイクではなく、松野氏自らが考案した新たなシステムを擁し、「再構築」という形でPSPへ――。発表後は「ただでさえおもしろかったオリジナル版のバトルシステムを、変える必要はあるのか？」「新システム『運命の輪』によって、オリジナル版ならではの戦闘の歯応えがなくなってしまわないか」など、さまざまな声が飛び交った。愛着を持つがゆえの不安の声も数多かった。だが、東京ゲームショウで出展された体験版を触った後となっては、それらは杞憂であると言わざるを得ない。15年という時のなかで多くのゲームを遊び、いろいろな意味で経験値を積んだ我々ユーザーに合わせるかのように、『タクティクスオウガ運命の輪』は一貫した思想の下に再構築されている。遊びやすさとやり込み要素を両立させた本作のシステムは、オリジナル版の当時に実現できなかったことをすべて織り込むような形で練りに練られている。その魅力の一端を、3つの要素に分けてご紹介していこう。

STAFF かつてのオリジナルメンバーが再結集

『運命の輪』の制作にあたり、15年前にオリジナル版を作り上げた主要メンバーが再結集した。多くのファンは、この15年間で自分だけの『タクティクスオウガ』像を構築している。この思い出によって美化された『タクティクスオウガ』を超え、さらに初めて本作に触れる人でも楽しめる作品を作り上げること。それを実現できるのは、やはりオリジナルメンバーだけではないだろうか。

ディレクター
皆川裕史
代表作 『ファイナルファンタジータクティクス』『ファイナルファンタジーXII』など

ゲームデザイン／シナリオ
松野泰己
代表作 『ファイナルファンタジータクティクス』『ベイグラントストーリー』など

キャラクターデザイン
吉田明彦／政尾翼
代表作 『ファイナルファンタジータクティクス』(吉田氏)『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』(政尾氏)

サウンド
崎元仁／岩田匡治
代表作 『ファイナルファンタジータクティクス』『ファイナルファンタジーXII』など

OGRE BATTLE SAGA 全8章からなる壮大な物語

本作の物語は、松野氏が構想した「オウガバトルサーガ」と呼ばれる、全8章から成る叙事詩の第7章が語られている。詳細は右ページに譲るが、第5章にも登場したランスロット・ハミルトンらが、第7章でも登場するほか、作品内では語られない設定も数多く存在しているのが特徴だ。ここでは、松野氏らが深く関わった2つの作品について、簡単に解説しよう。

伝説のオウガバトル 第5章：The March of the Black Queen

「オウガバトルサーガ」を世に知らしめた名作

神聖ゼテギネア帝国に滅ぼされたゼノビア王国。その生き残りの騎士団が、1人の若き指導者を旗印に、帝国へ祖国復興の戦いを挑む物語が描かれる。戦闘が敵味方同時に進行する「RTS（リアルタイムストラテジー）」として登場した本作は、多くのSLGファンの支持を集めた。現在はi-modeのコンテンツとしても好評配信されている。

タクティクスオウガ 第7章：Let Us Cling Together

S・RPGとしての1つの完成系

今や日本のゲームファンにしっかりと根付いている「S・RPG」というジャンルの、草分け的なタイトル。壮大なるサーガの第7章として登場した。ヴァレリア島の民族紛争を縦軸に、欲に溺れた人間の業の深さや、それを目の当たりしてなお愛を信じて戦う人間の美しさを描き、熱狂的なファンを生み出した。完成されたゲームシステムも評価が高い。

CHARACTER FILE01 キャラクターファイル



「勘違いしないでね。私はあなたたちに期待しているのよ」

高潔なる女性騎士
ラヴィニス・ロシリオン
Rabness Loxaerion
ウォルスタ人　年齢：23歳
光竜の月14日生まれ

ロンウェー擁するウォルスタの騎士団で、千人長を任される女性騎士。可憐な外見とは裏腹に、男性顔負けの戦いぶりを見せる。普段は冷静だが、曲がった行いは許せないという、頑固な一面も。

ANALYSIS

曲がったことを嫌う性格から、確固たる信念を持つ女性であることがうかがえる。理想を成すためなら自らの手を汚すのか、それとも己の信念を貫くのか。今から気になる。



「オレは老いても海の男だ。おまえさんみたいな若造に後れはとらんよ」

老練なる海の男
ディエゴ・G・アゼルスタン
Diego Galet Azelstan
ガルガスタン人　年齢：56歳
火竜の月17日生まれ

昼から酒を飲み、娘達とゲームに興じている海の男。一見ただの軽い男に思えるが、ときに荒くれ者ですらひるませるほどの凄みも見せる。剣の腕も一流のようだ。

ANALYSIS

自らを海の男だと自称するアゼルスタン。敵か味方かまだ明かされていない。ただの道楽ものではなく、何か重要な情報を握っているようだが……!?

「オウガバトルサーガ」叙事詩は問う、人として生きること、そして正義の意味を。

Prologue ヴァレリア島を舞台とした民族紛争が描かれる

物語の舞台は、ゼテギネアの南に位置するヴァレリア島。この小島のなかでいがみ合う、3つの民族間の紛争へ、主人公のデニムたちが足を踏み入れるところで、ストーリーの幕は上がる。戦いのなかで出会いと別れを繰り返し、さまざまな局面で「理想を貫くか、それとも現実を受け止めるのか」といった、正解の見えぬ選択が突きつけられるデニム（＝プレイヤー）。信念を持って選んだ選択が、後の歴史に大きな楔を打つこともあり、気が抜けない内容だった。本作では、新キャラ＆新エピソードの追加で、物語のさらなる深淵が垣間見られそうだ。



◀狭いヴァレリア島のなかで、異なる民族同士が覇権を争い続けている。

ヴァレリア島の勢力

ガルガスタン王国

ヴァレリア島の南部一帯を支配する国家。統治者であるバルバトス枢機卿の、民族浄化政策によって、ウォルスタ人を排斥している。国家内にはこの過激な政策へ異を唱える者も多い。

バクラム・ヴァレリア国

かつて島を統一したドルガルアが信奉したフィラーハ教の、司祭ブランタが王の死後に貴族階級を扇動して建国。大陸の強国・ローディスの協力を得、島全土の掌握を画策している。

ウォルスタ解放軍

少数民族であるウォルスタ人が、圧政からの解放を掲げて蜂起した革命軍。指導者であるロンウェーが捕縛され、その規模は縮小している。





「私が死者の魂を冒涜している……そう言いたいのね？」

死者を使役する者

屍術士クレシダ

Cressida, Necroprentice

ガルガスタン人　年齢：17歳
炎竜の月4日生まれ

ガルガスタン軍に所属する屍術士。師匠であるニバス譲りの知識と魔力を駆使し、屍霊術で死者の肉体へかりそめの魂を与え、使役している。屍霊術のことを無念の死をとげた死者へ救いを与えるものだと信じている。



◀ガルガスタン軍に所属し、戦いへと身を投じる。仲間へ反論するなど、意志は強そう。



◀師匠のニバスとは意見が合わないことも？　彼女が仲間になることはあるのか…!?

ANALYSIS

屍霊術を「死者への救済」と信じているクレシダ。これは彼女が屍霊術を学んだ際の環境によるものか？　芯の強そうな性格だけに、戦争が進めば屍霊術の狂信者であるニバスと、意見を違える局面も増えそうだ…。

世界 WORLD

本作の世界観は、松野氏が作り上げた一大叙事詩「オウガバトルサーガ」に基づいて構成されている。これは、世界の誕生と神々や人類の歴史、異形なる者との戦いなどを通じて、国家や人々の栄枯盛衰の様を描いたものだ(なお、この叙事詩の全貌は、いまだ明らかにされていない)。『タクティクスオウガ』の物語はその第7章にあたり、ヴァレリア島を舞台にした民族紛争の顛末が、詳細に描かれていく。ゲームが進行するにつれ、物語は主人公のデニムの目を通して、支配者階級と被支配者階級の越えられない壁や、危険極まりない選民思想といった、人間の心の内に潜み続ける重く暗い部分を鮮烈に描き出していく。オリジナル版の発売当時、これだけの重厚なテーマを扱ったゲームは、他に類を見なかったように思える。……もちろん、戦争や人の生き死にを扱った作品は当時も多くあった。しかし、崎元氏と岩田氏のインタビューにもあるとおり、ファンタジックな世界観を有するS・RPGでありながら、ゲーム画面上で細かい心理描写や、思想にまつわる心の葛藤までも表現しようとすること自体が、とても斬新であり、先鋭的だったのだ。今のゲームのように豪勢なCGムービーが何分も流れる、なんてことはない。箱庭的なバトルフィールドで展開される戦闘。2Dキャラクターの動きと顔グラフィック。それにシナリオと音楽。1つ1つにスポットを当てていけば、それらは今までにもあった表現手法の組み合わせであることにも気づく。それにも関わらず、そこには確かな情緒があり、人々の生き様が感じられた。ユーザーはゼテギネアの世界に魅了され、物語へと徹底的に没入した。デニム達がそうであるように、ユーザー自身が何かを得ては何かを失うことに本気で悩み、苦しんだ。「人として、正しく生きるとはどういうことか」。そんな重たいテーマを真正面から描こうとし、また伝えることに成功したゲームというのは、おそらく数少ない。人々の愛や欲望、疑念が交錯するなか、生き抜くために課される過酷な選択肢の数々。選ぶ答えによって運命は大きく変わり、どのような「正義」にたどり着こうとも、そこにはさまざまな形での残酷な現実が待ち受けることとなる。まるで「これが人だ、これが生きるということなのだ」と言わんばかりに……。

マルチシナリオを採用している本作では、用意されたさまざまな人生を味わいつくすべく、新システム「運命の輪　W.O.R.L.D.」が実装されている。運命の輪によって時をさかのぼり、異なる運命を手に入れられる——その可能性が導き出す新たな結末とは、果たしてどのようなものなのか？　単なる「やり直し」にとどまらないこのシステムを使えば、より深く本作の世界観やバトルシステムを楽しむことができるだろう。

バトル
BATTLE

オリジナル版の不満点を解消しつつ、「これぞオウガ」たる骨格は失わぬ新システム

オリジナル版『タクティクスオウガ』のバトルシステムは、シナリオがもたらす衝撃と双璧をなす、大きな魅力のひとつだった。戦場の天候や地形など、現実の戦場で生死を左右するありとあらゆる要素が数値化され、演出ではなくシステムとして機能している点には本当に驚かされたものだ。SLGとしては常識だった「プレイヤーターン→エネミーターン」の概念は、本作では通用しない。戦闘が始まったら動く準備のできた者から各々に行動し、双方の兵が入り乱れて戦う。この「ウェイトターン（WT）」システムにより、既存のSLGにはなかったリアルタイムストラテジー的な緊張感を持って、バトルを楽しむことが可能となった。クラスによって機動力が異なるのは当然のこと、武具の１つ１つにまで細かな重量が設定され、重い物を身につけたユニットはそれだけ行動順が回ってきづらくなる。オリジナル版発売当時、これだけの要素を盛り込んだうえで絶妙な難易度のゲームバランスを提供していたのだから、そのシステムの完成度たるや計り知れない。

この『運命の輪』では、バトル時の思考が非常に速くなり、テンポよくバトルを進めることが可能となった。先の号に掲載した、ディレクターの皆川裕史氏のインタビューにもあったように、魔法のエフェクトなどもほぼ読み込み時間がなく、ストレスなく使用できるのも進化の１つ。「エフェクトとロードが長いから」という理由で、強大な魔法の使用を控える、といったユーザーの思考を汲み取る配慮がうれしい。オリジナル版では弓矢が反撃を受けにくいなどの理由で多用され、戦術や編成が偏る傾向もあった。本作ではそれらのバランスは変更され、オリジナル版のセオリーはいっさい通用しなくなったとか。往年のファンも、イチから戦略を組み立てる喜びを味わえそうだ。さらに、レベルの概念がユニット単位から騎士団のクラス単位に変更となったため、ユニットごとのレベル上げを行う必要もなければ、後半から参戦したユニットがレベル不足で補欠行き、という状況も起こりえない。オリジナル版での不満点が可能な限り解消され、バトルシステムとしても崩壊せず、かつ騎士団の育成に取り組みやすくなっている点に注目してほしい。新システム「運命の輪　C.H.A.R.I.O.T」による、戦術の試行錯誤が可能になった点も、S・RPG初心者にとって、また熟練者にとっても「おもしろく遊べるシステム」となるだろう。

また、松野氏が「今回は強い」と言い切る、各種モンスターユニットを組み込んだ戦術についても期待が高まる。シナリオの攻略と同時に、いかに自分が納得できる騎士団を育成できるか。そこに楽しみを見出すことができたユーザーにとっては、本作はかなりの長時間を遊べる良作となるに違いない。

System1：運命の輪　過ぎ去った時を巻き戻す新システム

シナリオを進めていくと、プレイヤーはさまざまな局面で選択を迫られる。積み重ねた選択によってデニムの、そして世界の運命は変化し、物語はさまざまな結末へたどりつくわけだ。だが、ときには「もしもあの局面で、別の選択肢を選んでいたら」と、思い直すこともあるだろう。本作では、そんな「if」を叶える２つのシステムが実現！

運命の輪 W.O.R.L.D.

過去へと飛び、歴史を変えられる

物語の要所で登場する「アンカーポイント」まで、時間を遡れる新システム。ある条件を満たすと使用可能となる。騎士団のステータスを引き継いで過去に戻れるので、「かつて救えなかったキャラクターを、より成長させた戦力で助ける」といった、新たな可能性も生み出せそうだ。



▲大きな選択肢を選ぶ前にはアンカーポイントが登場！「W.O.R.L.D.」でその選択肢を選ぶ前まで戻ってこられる。

運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.

戦場での試行錯誤も可能に!

物語の時間軸を戻す「W.O.R.L.D.」に対し、こちらの「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」はバトル中に使用。戦局の履歴を１手ずつたどり、任意の手順まで戻ることが可能となる。ただし、命中率などの運に左右される行動は、何度やり直しても同じ結果が出るので覚えておきたい。



▲「運命の輪 C.H.A.R.I.O.T.」を使用することでシナリオが変化する、といったデメリットはない。

CHARACTER FILE02 キャラクターファイル



ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア

Dorgalua Oberyth Valeria

バクラム人　享年：65歳
生年月日不明

ヴァレリア島の統一戦争に勝利し、一大国家を築き上げた覇王。「民族融和」を掲げ、名君として多くの民に慕われていた。だが、彼が世継ぎを残すことなくこの世を去ると、ヴァレリア島は再度の覇権争いへと突入することに。聡明なドルガルア王が、その程度の未来を予見できなかったとは思いにくいのだが……。



「この世に〝公平〟なんて言葉はない。人は生まれつき〝不公平〟なのだ」

ブランタ・モウン

Brantyn Morne

バクラム人　年齢：49歳
闇竜の月11日生まれ

ドルガルア王が信仰していた、フィラーハ教の元司教。王の死後、貴族階級の人間を扇動してバクラム・ヴァレリア国を建国する。その陰には、海を渡った大陸にあるローディス教国の助力があった。こうして司教でしかなかった彼は、またたく間に一国の統治者にまで成り上がる…。



ランスロット・タルタロス

Lanselot Tartaros

ローディス人　年齢：38歳
地竜の月22日生まれ

ブランタへの助力のためにヴァレリア島へやってきた、ローディス教国暗黒騎士団の総長。しかし、ローディス最強と称えられる彼ら暗黒騎士団が、ブランタへの助力だけで島へやってきたとは考えにくく、その真意は計り知れない。物語の鍵を握る人物の１人と言えそうだ。

「不満をこぼしたいからこそ、弱者の立場に身を置く。彼らは望んで〝弱者〟になるのだよ」

System2：ウェイトターン（WT）

行動可能になるアタックターン（AT）の順番は、ユニットごとに変化

ユニットの行動順は、各ユニットが就いた「クラス」の素早さや、そのユニットの武具によって変化する（詳細は右のとおり）。WTがゼロになり、ATとなったユニットは、武器で攻撃したり魔法で傷を癒したり、といった行動がとれる！ AT終了後はまたWTが増加し、ATまで待機することに。

WTの特徴

- ユニットのクラスや素早さ、武具でWTが変動
- WTを消費し、行動順が回ってくるとアタックターン(AT)へ移行
- ATでとった行動でWTの加算値が変化



◀アイテムを使ったり攻撃を加えたりと、ATが回ってきたユニットは多彩な行動がとれる。なお、ATの回る順番は画面下にある、敵味方の出撃ユニットのアイコンによって知ることが可能。



▶AT終了後は、再びWTが増加。行動の内容でその増加量は変化する。

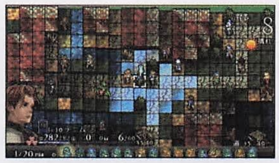


▲バトルフィールド上の全ユニットのWTを、一括して確認することも可能！ 最もWTが減っている敵に集中攻撃を加える、といった戦略を練る際に活用できるだろう。

System3：視点切り替え

戦場を俯瞰視点で眺めることが可能

バトルフィールドは、すべて3Dで構築されている。これにより、視点を切り替えてフィールドを俯瞰視したり、全体を把握しやすくするためにズームアウトしたり、といったことも可能になった。ふと油断してしまい、建物の陰の敵を見逃していた、といったミスも減りそうだ。



◀◎＋✚キーで簡単に視点が切り替えられる。バトルに役立てよう。

System4：バトルフィールド

さまざまな趣向が凝らされた戦場

バトルフィールドにも、さまざまな趣向が盛り込まれている。たとえば、道を塞ぐ障害物。一部の障害物は攻撃で破壊できるので、新たな進撃ルートを確保できる。人間よりも巨大なモンスターユニットを足場とすることで、移動出来なかったパネルに進むことも可能。また、待機した場所の地形によって、攻撃の命中率に補正がかかるのも大きな特徴といえる。

▶地形によって攻撃の命中率に補正がかかるようになっている。





◀天候によって、通常時よりも移動コストが増加する地形も存在。どんなにち密な戦略を練っても、天候などで成功率が変化するのはじつにリアル！



「何を心配しておるのだ？大丈夫だ、ヴァレリアの神々が我らに味方している」

ジュダ・ロンウェー

Juda Ronwey

ウォルスタ人　年齢：52歳
闇竜の月14日生まれ

アルモリカ地方の元領主で、ウォルスタ人の指導者的存在。優れた政治手腕を持ち、少数民族のウォルスタ勢をガルガスタン勢と渡り合わせるため、さまざまな姦計をめぐらせる。彼がガルガスタン勢力に囚われた関係で、ウォルスタ人の抵抗の火はみるみる小さくなっていった。



「卑しきウォルスタ人ごときにこの私が屈するとでも思うのか！」

レーウンダ・バルバトス

Leundar Balbatos

ガルガスタン人　年齢：43歳
白竜の月3日生まれ

「民族浄化」を掲げ、ガルガスタン王国を統べる枢機卿。非人道的なその行為に対する反対意見すら武力で制するなど、性格は冷酷。あからさまな選民思想で王国を束ねているため、その独裁体勢に反発する者も多い。ウォルスタ勢が付け込むスキもありそうだ。



レオナール・レシ・リモン

Leonar Reci Rimon

ウォルスタ人　年齢：27歳
火竜の月12日生まれ

アルモリカ騎士団の若き団長で、ロンウェーの右腕としてさまざまな作戦に従事し、彼を支えている。法と秩序を重んじ、物事を合理的に判断する冷静な人物。デニムは彼から、ある大きな選択を迫られるようだ。左手に持つ書簡は、いったい誰へと宛てたものなのだろうか？

「何かの権利を欲するなら自らの足で立ち上がり、自らの腕で作り上げるべきだ」



「私は非効率的なことがとてもとても嫌いなンです」

ニバス・オブデロード

Nybath Obdilord

ガルガスタン人　年齢：50歳
雷竜の月20日生まれ

傲岸不遜な性格の屍術師。屍霊術を研究しており、目的のためには手段を選ばない一面を持つ。「ん」を「ン」と発音する独特の口調は、オリジナル版と同様。異質な存在感を放っていたためか、オリジナル版では意外にも人気キャラだったが、本作ではどうなる？

騎士団
UNION

オリジナル版からかなり大胆な変更を加えられたのが、騎士団（ユニオン）の育成システムだ。バトルで得た経験値はユニット1人1人に振り分けられるのではなく、バトルに出撃したユニットの「クラス」に対して振り分けられる。たとえばデニムがローグに転職してバトルで勝利を収めれば、終了時には「ローグ」というクラスに対して経験値が加算され、クラスそのもののレベルが上昇する。騎士団のローグレベルが10であれば、シナリオの途中から参戦したユニットでも、ローグに転職すれば、レベル10のローグとして戦場に立つことができるわけだ。これにより、個々のユニットのレベル上げを無理に行わずとも、好きなユニットを使える機会が増えた。

一方、各ユニットにも育成要素は存在する。それがスキルだ。各ユニットは手に入れたスキルポイントを消費することで、今就いているクラスの「スキル」を習得することができる。ちなみに、他のクラスに転職しても一部のスキルは使用することが可能。つまり、個々のユニットにはスキルを身につけさせて個性を与え、騎士団全体はクラス単位で育成し、自分だけのチームカラーを構成することができるわけだ。双方のバランスを取りつつ育成し、いかに強い騎士団を編成していくか？　プレイヤーの腕とセンスを問われるところとなるだろう。

また、騎士団を心置きなく育成できるよう、バトルフィールドが連結する拠点もワールドマップに新しく追加された。奥へ進むほど難易度が上がるマップをどこまで進むことができるのか、引き際の判断に頭を悩ませることとなるだろう。さらに、移動中思わぬ敵に遭遇するランダム発生の「エキストラバトル」も健在で、シナリオ進行に関わらずひたすら育成とお宝が目的の行動をとることも可能だ。

くわえてPSPならではの新機能として実装された「バトルチーム対戦」にも注目したい。育てた騎士団から精鋭を選り抜いてバトルチームを編成し、通信機能で友だちのデータと対戦ができる。1度受け取ったバトルチームとは、データさえあればいつでも対戦が可能。バトルAIによって動く友だちのチームとであれば、なんの遠慮もなく、全力を出し切って戦うことができるはず。ときには非情に、ときには巧みに攻め、勝利したときの喜びは格別といえる。このように、遊び方そのものの幅は広がったにもかかわらず、育成のおもしろさは深みを増した印象を受ける。ローグなど、トリッキーで個性的な新クラスの登場により、戦略はどう変わるのか？　どう考えれば勝てるのか？　「運命の輪」による試行錯誤の積み重ねが、新たなシナリオの扉を開く。その先にどんな運命が待ち構えているのか。11月11日、あなたの手の中で、すべてが明らかになることだろう。

育成し、送り出し、決闘する　全体を俯瞰し、統括する監督力を問われる育成の妙

System1：レベルアップ　騎士団の強さはクラスの強さが影響

「自分だけの騎士団を育成する楽しさ」を追求したとされる本作。「レベル」は、一般的なS・RPGのような「ユニット個々の強さ」ではなく、「騎士団内のクラスの成長度合い」を表すようになった。これにより、ユニットを育成して騎士団を強化する従来のスタイルから、「ユニットを活躍させて就いているクラスのレベルを上げ、騎士団全体を育成する」のが目的になったといえそうだ。



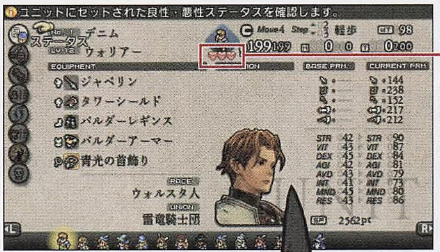
▶クラスのレベルを騎士団で管理することで、新たに雇用したキャラでも即戦力として前線へ送り出せるように！



◀経験値は戦闘後に一括で、生き残ったユニットの就いているクラスに振り分けられる。

System2：ユニット　各ユニットには「体力」と「命」の概念が存在

戦場へ出撃する各ユニットには、体力を表すHPと、命そのものを表す「ライフ」が存在する。HPが0になるとユニットは「戦闘不能」となり、頭上にカウントが出現。これが0になる前に戦闘不能を回復できれば、そのまま戦線へ復帰させられる。逆に、時間までに回復できなかった場合は、戦場から撤退してライフが減少。ライフが0になったユニットは残念ながら死亡し、2度とゲームに登場しなくなる。ただし、死したユニットの習得していたスキルを、別のキャラへと継承させることもできるので、その死はムダにはならない！



◀こちらのハートマークがライフの残数。これがなくなると、そのユニットは死亡してしまうので注意が必要だ！

CHARACTER FILE03 キャラクターファイル



「命を懸けるということと死ぬということは全然違うことだ」

ランスロット・ハミルトン
Lanselot Hamilton
ゼノビア人　年齢：38歳
双竜の月6日生まれ

ゼノビア王国の元聖騎士団団長で、正義感あふれる男。ある失態で国を追われる身となり、傭兵としての働き口を探してヴァレリア島へと渡ってきた。港町ゴリアテでデニムたちと出会い、その後の彼の運命に大きな影響を与える男。自分と同じ名前を持つ暗黒騎士団の総長・ランスロットとは、奇妙な因縁を持つようだ。はたして彼は、本作でどんな運命を歩むのか？



「オレの名前はカノープス。死にたいヤツはかかってこい！」

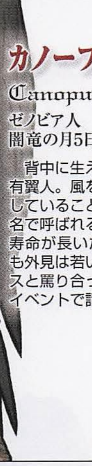
カノープス・ウォルフ
Canopus Wolph
ゼノビア人　年齢：48歳
闇竜の月5日生まれ

背中に生えた翼で、空も飛べる有翼人。風を使った攻撃を得意としていることから「風使い」の異名で呼ばれることも。彼の種族は寿命が長いため、48歳といえども外見は若い。体験版ではヴァイスと罵り合って石を投げ合う追加イベントで話題に。



ウォーレン・ムーン
Warren Moon
ゼノビア人　年齢：63歳
炎竜の月19日生まれ

ランスロットと同様、不祥事で身分を剥奪されてしまった、元ゼノビア魔法団の団長。占星術師を名乗っているが、その存在感は予言者の風格といえる。強力な魔法の力で、若者達に負けず劣らずの活躍を見せることも。物語中盤で、ある事件に巻き込まれてしまうのだが……。



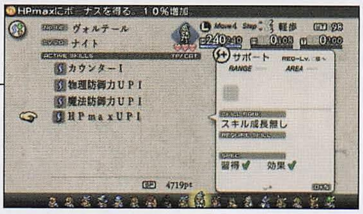
「そのような魔法使いがいたとは聞きますが私ではございませんな…」

System3：クラス さまざまな職業が存在!

各ユニットが属している職業は「クラス」と総称される(なお、本作では亜人種やモンスターなどにもそれぞれにクラスが存在するようだ)。同じユニットでも、就いたクラスによって能力値や修得可能スキルが変化。１つのクラスに特化したエキスパートを育てるか、状況に合わせてクラスを変えていくか、育成戦略はプレイヤーしだい！

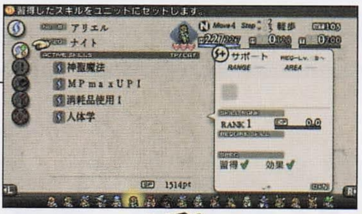
スキルのセッティングでユニットの能力は変化!

長所を伸ばした場合

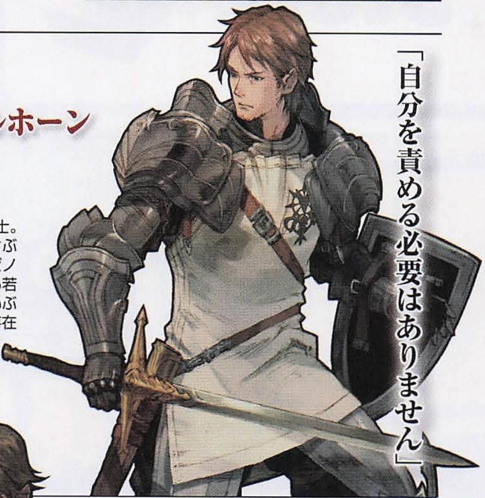


スキルのセッティングでも、ユニットの個性は変化！　たとえば、ただでさえ守備力に長けるナイトの個性を、HPや防御力を上げてさらに特化させれば、前線を１人で支える壁にすることも可能！

汎用性を高めた場合



一方で、汎用性を上げたほうが使い勝手がよくなる場合も。「神聖魔法」で傷ついた仲間を回復できるようにすれば、敵に狙われてもすぐには倒れない、頑強な回復役に育てることもできる！



「自分を責める必要はありません」

ミルディン・ウォルホーン

Mirdyn Walhorn

ゼノビア人　年齢：28歳
風竜の月9日生まれ

元ゼノビア聖騎士団所属の騎士。その甘いマスクで女性の心を揺さぶるが、本人はいたって無口。元ゼノビア騎士団の面々のなかでは最も若い。普段からあまりしゃべらないぶん、いったん口を開いたときの存在感は際立っている。



「オレたちは罪人なのさ。
もう帰る故郷はないんだ」

ギルダス・W・バーン

Gildas W.Byrne

ゼノビア人　年齢：32歳
火竜の月4日生まれ

酒と女をこよなく愛すという、およそ騎士らしからぬ男。もちろん彼も、元ゼノビア聖騎士団の騎士だ。頼りになるタフガイで、ミルディンとは好対照といえる。見た目どおりの熱血漢。情にも厚い頼れる男。

現在判明している11のクラス



ウォリアー
オールマイティな戦士

突出した個性こそないものの、平均的に能力が上昇し、豊富な武具を装備できるのが強み。前線の要として活躍してくれそうだ。



アーチャー
遠距離から敵を射抜く

遠距離から敵を狙い撃てるのが強み。弓は高所から攻撃すると射程が延びるが、雨天時は命中率が下がってしまう。



ウィザード&ウィッチ
範囲魔法で敵を一掃!

魔法で敵を攻撃する、優秀なアタッカー。効果が広範囲に及ぶ魔法も存在するので、使いこなせば非常に強力。ただし、極度に打たれ弱い。



クレリック
回復のエキスパート

回復魔法でHPや状態異常を回復する、パーティに必須ともなる回復クラス。やはり打たれ弱いため、前に出しすぎるのは危険だ。



バーサーカー
攻撃力特化の狂戦士

リスクをかえりみずに前線へと飛び込み、圧倒的な攻撃力で敵へ大ダメージを与える。防御力にはやや難があるため、囲まれると危険だ。



ナイト
防御力に優れる騎士団の盾

高い防御力を生かし、騎士団を最前線で支える。一部の回復魔法も使いこなすため、長期戦でも力を発揮できる。



ニンジャ&クノイチ
機動力を生かして立ち回る

機動力に長けるクラス。式鬼を操る「忍術」で、離れた相手にも攻撃が可能。活躍の場は広いが、打たれ弱いので過信は禁物。



ルーンフェンサー&ヴァルキリー
攻撃も魔法も使いこなす万能型

スピアによる中距離攻撃のほか、一部の回復、攻撃魔法を使えるため、どのような戦況でも活躍できる。とてもバランスがいいクラスだ。



テラーナイト
漆黒のヨロイが相手を恐怖へ陥れる

無数の亡霊や悪霊を引き連れる、戦場の死神。相手の攻撃力や防御力を強制的に下げる特殊能力を持つ。ナイトと同様、最前線で活躍できる。



ビーストテイマー
モンスターの真の能力を引き出す

ドラゴンやグリフォンといった魔獣を従えて戦う戦士。魔獣の生態にくわしく、モンスターを勧誘して仲間へ引き入れることもできる。



NEW ローグ
器用さに優れる軽戦士

新たに追加されたクラス。相手からアイテムを盗んだり、バトルフィールドにトラップを仕掛けたりといった、特殊な行動が可能。



次号より、電撃ゲームスがパワーアップ！　ちょっと大きくなって、表紙、誌面、連載企画が超進化。さらに発売日がわかりやすく毎月26日に！　まずは11月26日にその正体をチェック!!

2010年11月より
電撃ゲームスは
毎月26日
発売になります。

コラボ決定！ 週アスLIVE! GOLD ×電撃ゲームス

「週アスLIVE!」に電撃ゲームスの参戦が決定！

毎回好評をいただいている「週アスLIVE！」が、電撃ゲームスVol.15が発売される翌日の11月27日に開催される。毎回恒例の「週アスストア」や「ジサトラ本部」のブース出展のほか、ステージイベントなど盛りだくさん。このイベントに電撃ゲームス編集部も参戦！　当日、Vol.15を会場に持参すると、なにかイイことが!?　乞うご期待！

日時
2010年11月27日（土）
10:00～18:00（予定）

会場
ベルサール秋葉原
（東京都千代田区）


※写真は過去の「週アスLIVE!」のものです。

電撃ゲームスVol.15を持って集まれ！

Check! **本イベント当日に電撃ゲームス Vol.15 を会場に持参すると、ちょっとイイコトあり！**

※イベントの詳細は、週アスPLUS（http://weekly.ascii.jp/event/）や、週刊アスキー・電撃PlayStationの11月発売号などで順次公開！





モンスターハンターポータブル 3rd





モンスターハンター3（トライ）

DENGEKI 電撃モンハン組合 MONSTER HUNTER KUMIAI

今月のトピックス

『MHP 3rd』のキーマン2人に聞く



▲辻本プロデューサー、一瀬ディレクター両氏へのインタビューを敢行。発売日が近づくにつれ、続々と判明してきた『3rd』の新要素について、1つ1つ詳しく解説してもらった。



血湧き肉躍る狩りの時が この冬、ついにやって来る。

3月に発表されて以来、その内容が徐々に明らかになってきた『モンスターハンターポータブル 3rd（以下、3rd）』。先日開催された東京ゲームショウではついにユーザーがプレイできる環境が整い、さらには体験版の配信まで発表された。今回は発売まで約1カ月半に迫った今だからこそお伝えできる『3rd』の姿を追う。

モンスターハンターポータブル 3rd		
2010年12月1日発売	￥5,800（税込）	
PSP ジャンル	ACT（ハンティングアクション）	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数：1人用（アドホック時は最大4人）	

発売まで残り約1カ月半。続々と判明する新事実をロングインタビューで探る。

現在公開されている新要素をさらに深く探るべく、『3rd』のキーマンである辻本氏と一瀬氏へ直撃インタビュー。そこで新たに判明した新事実とは？



『3rd』プロデューサー
辻本 良三氏
『3rd』の敏腕プロデューサー。『2（ドス）』『MHP』ではアシスタントプロデューサーとして『MH』シリーズに携わっており、『2nd』からはプロデューサーを務める。

『3rd』ディレクター
一瀬 泰範 氏
『3rd』をはじめ、すべての『MHP』シリーズにディレクターとして携わっている、こだわり派のディレクター。辻本氏とともにシリーズを超大作に育て上げてきた。

INTERVIEW **Part1**

TGSでの大盛況ぶりと衝撃的な発表について

――TGSでついにユーザーが直接『3rd』に触れました。反響や手ごたえなどをお聞かせください。
辻本氏（以下、敬称略）：まだTGS直後なので、反響は……知りたいです（笑）。
――ツイッターではかなり盛り上がっていたようです。
辻本：そうなんですか。個人的には各武器の変わったところとか、新規のモンスターとかへの意見が気になりますね。TGSでは、おもしろいという言葉をよく耳にしたので、いい感触かなとは思っています。
一瀬氏（以下、敬称略）：ジンオウガも評判がよかったようで、本当に嬉しかったですね。今まで作ってきたモンスターのなかでも、かなり時間をかけて作ったんで、その甲斐がありました。あと、ロアルドロスも用意していたんですが、4割ぐらいの人がプレイされていて、結構意外でした。ロアルドロスを相手に武器を試してみるっていう方が多かったようですね。
――TGSではどの武器が人気でしたか？
一瀬：独自調べですけど、やっぱり太刀が多かったかな。次いで多かったのは前から人気武器だった双剣ですね。
――TGSのバージョンは、アクション要素的には製品版と同じ仕様と考えていいんでしょうか？
辻本：基本要素は、製品版とほぼ一緒のものです。ショーバージョンなので、モンスターの体力とかは特別に調整していますけど、アクション的にはほぼ同じですね。
――プレイした感じでは、基本的に『3（トライ）』の要素を引き継いでいる部分が多い印象でしたが、そこからさらに改良している部分、気をつけた部分などがありましたら教えてください。
一瀬：コントローラーが違ったり、機種ごとの違いとかクセがあったりして、やはり『3（トライ）』とは違うものなので、細かい調整をしている部分はあります。例えば『3（トライ）』ではスタートボタンで攻撃アクションを出すところを、『3rd』ではセレクトボタンに対応させているとか。そのぶん誤動作する可能性がある攻撃アクションには、同時押しを取り入れたりしています。
――TGSでは、体験版についての発表もありました。この体験版を出すことにに至った経緯は？
辻本：TGSから『3rd』をどんどん盛り上げていこうということは決めていたので、そこから発売日までの2カ月半を盛り上げる施策の1つとして、体験版を出すことにしました。
――体験版のボリュームはどのくらいありますか？
辻本：クエスト自体をクリアするだけなら、そんなにかからないと思います。ただ、体験版なので、クリアだけじゃなくて、じっくりとそのフィールドの全エリアを見てほしいし、収録されている武器を全部触ってみてほしいですね。体験なり、練習なり、いろいろことを試してもらえるようなバージョンとして考えています。
――体験版で使える武器の数はどのぐらいですか？
辻本：武器は9種入っていて、収録していないのはガンランス、狩猟笛、弓の3種です。これらは製品版のお楽しみということでお願いします（笑）。
一瀬：あと体験版では、ボルボロス亜種が登場するんですが、かなりやっかいなことをしてきます（笑）。実際にプレイしてみて驚いてみてください。
――体験版では、ショーバージョンの形式でちょっと違ったクエストを遊べるということですね。オトモアイルーに関しては、体験版ではどんな感じでしょうか？
辻本：1人のときは2匹まで、2人でマルチプレイをするときは1匹ずつ連れて行けます。ハンターの数が少なくても、賑やかな狩猟を体験できると思いますよ。
――マルチプレイでオトモアイルーを連れて行けるのはかなり楽しそうですね。それが目当てで体験版を手に入れるユーザーも多くなりそうです。
一瀬：2人でプレイする機会って、全体の比率から見るとすごく多いんですよ。1人プレイが一番多くて、次に2人プレイ。そのあたりも考慮して、オトモアイルーを1匹ずつ連れて行けるようにしてみました。
辻本：自分のオトモアイルーが他人に見られるので、しっかり育てようという意識が芽生えますね。本作ではオトモアイルーの価値がすごく上がっていると思います。
――製品版では名前を変えられるんですか？
辻本：今回はオトモアイルーを雇うときに名前を任意に決められます。ただ、それがちょっとしたワナで、決めるときに結構悩んじゃいますね（笑）。
一瀬：僕は名前を考えるのに1時間かかりました（笑）。
――TGSでは『メタルギア ソリッド ピースウォーカー（以下、MGS PW）』とのコラボも発表されました。
辻本：『MGS PW』で『MH』シリーズのモンスターを出したいというお話をいただいたときに、こちらも『3rd』を制作中なので、スネークになれる防具、オトモアイルーの防具などを作りたいという話になりました。特に『MGS PW』でスネークが行う「上手に焼けました」というボイスがすごいおもしろいなと思っていて、『3rd』でも大塚さんのボイスを収録させていただきました。
一瀬：スネークフェイクという頭装備をかぶったらボイスが変わるんです。スタッフもかなりノッてくれて、オトモアイルーの頭装備がダンボールだったたんですが、最終的にはしゃがんだときだけオトモアイルーがダンボールに隠れるようになりました。
辻本：あれ、めっちゃかわいいよね（笑）。
――スネークの名言とかは入っているんですか？
辻本：スネーク装備の人がクエストを受注していたら、出発するときに「ピピッ」という通信の音が入って、スネークの声で「待たせたな」と言ったりします。アクションチャットでもボイスが変わりますね。
一瀬：ボイスやウインドウを開いたときなどのSEはすべてのクエストで変化して、特殊なクエストや闘技場とかではモンスターのBGMも変わりますよ。
辻本：このコラボは、まずユーザーがいるところで唐突に発表したいと考えていました。それでTGSで何も言わずにパッと画面を出したんですけど、説明する必要はないんじゃないかというくらい、すごい反応でした。装備を入手できるのはダウンロードクエストですので、今後はそちらの情報にもご注目ください。
――『3rd』仕様のPSP「ハンターズモデル」が発売されるとの発表もありました。
辻本：ハンターズモデルは、以前からSCEさんと話をしていて、『3rd』の発売時期と同時にハードで何かしたいと考えていました。単に色が変わっただけでは嫌だったので、実用性を考えて大容量バッテリーを付けることになり、それにともなって背面のデザインを変え、本体を持ったときのグリップ感を出せるようにしました。アナログパッドも使いやすくしたいと考えていたら、SCEさんがアナログパッドのサンプルをいろいろ作ってくれて、最終的には中央が凹んでいるフィット感のいいタイプのものに決定しました。完全な特別仕様ですね。
一瀬：アナログパッドができたとき、これいいなあってしばらく触っていました（笑）。カラーリングも普段から持ちやすくカッコいい感じにしたのでオススメです。

Part2（P.36）へ続く



◀TGSの『3rd』のブースは大盛況。ショーバージョンをプレイするための整理券の配布は1時間程度で終了。ショーバージョンでは、ロアルドロス、アオアシラとジンオウガの大連続狩猟、ティガレックス亜種の３つのクエストが用意されており、全12種の武器を使用することができた。



新たなモンスターとの遭遇。

『3rd』で初登場となる主なモンスターを、開発者へのインタビューを交えて一挙に紹介していく。

INTERVIEW **Part2**

新規のモンスターに加え亜種も続々登場

――ここからは『3rd』で新たに登場するモンスターについて、詳しく聞いていきます。まずTGSでプレイした感想ですが、ジンオウガはやはりかなり強い印象を受けました。結局、我々は討伐できず、TGSで討伐できたのはロアルドロスだけでした。
辻本：実際TGSで見ていても、そういう人が大半だったと思います。
一瀬：そう簡単にメインモンスターは狩らせてくれないということですね（笑）。
――ジンオウガの動作は、1つ1つにすごい重量感があって、とても力強い感じがしたのが印象的でした。
一瀬：動きにはアクロバティックな要素も織り交ぜています。素早く連続で切り裂くようなナルガクルガに対して、一撃一撃が重たいイメージを出せたかなと思います。
――討伐するコツを教えていただけますか。
一瀬：TGSでも話したんですけど、全身に電気を帯びた超帯電状態になると行動が変わってさらに手強くなります。狩猟では、どれだけこの状態にさせずにダメージを与えていけるかが大きなポイントになるかと。ジンオウガの攻撃には隙が大きいものが多いので、よく観察してほしいですね。
辻本：隙は大きいけど、最初は怖くてなかなか近づけないですけどね。
――TGSで他人のプレイを見ていると結構隙だらけに感じたんですが、実際にプレイしてみたら、意外な動きも多くてかなりボコボコにされてしまいました（笑）。
一瀬：攻撃しようと思ったら、普通に隙があるんですよ。しかもそれなりの時間。でも攻撃しにいこうとしたら、Uターンして戻ってきてビックリすることもありますね。
――電撃を飛ばしてくる攻撃もありますよね。あれは誘導性能があったりするんですか？
一瀬：あれは雷光虫を飛ばしてくる攻撃です。軌道が独特ですが、誘導性能はないですよ。
辻本：曲線を描くような動きをするので、確かに初めは追われてるように感じるかも。
一瀬：雷光虫も生き物として意思を持っているので、不思議な動きを取り入れてみました。
――次はハプルボッカについてお聞きします。第一印象として、大きな口があげられます。
辻本：個人的には大好きなモンスターです。見た目もすごいインパクトがあるので。
――ハンターをひと飲みできそうな大きな口ですが、実際飲み込んだりすることは？
辻本：さあどうでしょうか（笑）。
一瀬：砂を飲み込むことはあります。そしてそれを一気に吐き出して攻撃してきます。
――次はラングロトラですね。見た感じカメレオンとかアルマジロっぽいですけど。
一瀬：アリクイとアルマジロを足したような感じのモンスターをイメージしてもらえれば。
――舌の部分がオオナズチっぽいイメージもありますね。アイテムが盗まれそうな感じが。
辻本：それは、このCG絵だからかな。実際はオオナズチとは全然違う動きをしますよ。
――意外と素早かったりするんですか？　結構重厚感がありそうですけど。
一瀬：PVで登場させていますが、素早いイメージのモンスターではないですね。
辻本：体を丸めて移動したり、攻撃したりす



雷狼竜
ジンオウガ



無双の狩人

主に渓流に生息し、青い鱗と発達した四肢が特徴的なモンスター。攻撃が非常に重々しく、体全体に青白い雷光をまとった超帯電状態になってハンターを襲う。



砂中に潜むワナ

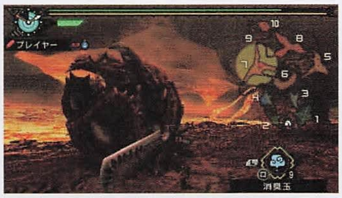
砂原に生息するモンスター。普段は砂中で活動しており、聴覚を頼りに獲物を探す。砂中から飛び出して噛みついたり、勢いよく砂を吐き出したりしてくるようだ。



潜口竜
ハプルボッカ



赤甲獣
ラングロトラ



火山を転がる巨獣

砂原や火山に生息するラングロトラは、細長い舌で獲物を捕らえ、麻痺性の液体で自由を奪う。体を丸めて球状の姿となり、ハンターに襲いかかってくる。



漆黒の巨体が爆走

火山へと生息地を移し、過酷な環境に適応したティガレックス亜種。強力な大咆哮や前脚を高く振り上げながら近づく攻撃など、通常種よりも凶暴性が増している。



黒轟竜
ティガレックス亜種



電撃や閃光を発生

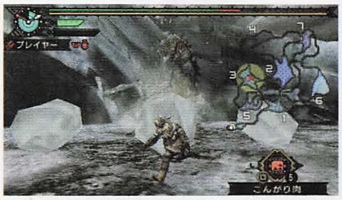
火山に生息し、通常種と同じく声マネや踊りが得意。両翼の電気石で電気を発生させることができ、強力な雷撃やまぶしい閃光を駆使した攻撃を仕掛けてくる。



紅彩鳥
クルペッコ亜種

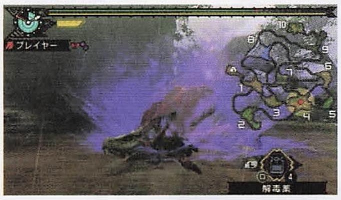


氷砕竜
ボルボロス亜種



雪や氷をまとう

生息地を凍土に移したボルボロス亜種は、雪や氷を体表にまとって、それを振り飛ばす攻撃をしてくる。また、発達した頭冠を氷に叩きつける行動を行うようだが……。



毒を蓄える水獣

通常種と同じく水没林に生息する。体内に毒液を生成する器官があり、スポンジ状のタテガミに毒液を蓄えている。体を前方に叩きつける攻撃の際に、毒液を噴出する。



紫水獣
ロアルドロス亜種



白兎獣
ウルクスス

氷上を機敏に移動

凍土に生息し、腹部の硬い甲殻をソリのようにして氷上を滑走し、獲物に接近する。そのほか、前脚でひっかいたり氷塊を投げたりと、攻撃方法は多彩。



青熊獣
アオアシラ

器用な前脚を駆使

渓流に生息し、前脚を使ってハチミツや魚を採取して主食にしている。硬い甲殻で覆われた発達した脚を獲物への攻撃に活用。その鋭い爪で切り裂く。



丸鳥
ガーグァ

垂皮竜
ズワロポス

個性的な草食モンスター

渓流に生息するガーグァは、翼が退化していて飛ぶことができない。一方のズワロポスは、水没林や火山に生息。たるんだ皮膚は耐熱防水性に優れる。

るのが特徴的なモンスターです。
――ティガレックス亜種は通常種と同様に強いですよね。TGSでプレイした感じだと、なかなか凶悪な攻撃をお持ちのようで。
一瀬：かなり強い部類のモンスターです。製品版では、ショーバージョンのときよりも武器や防具が弱い段階で出会うので、より強く感じると思います。大咆哮を食らったときなんかはごっそり体力を減らされるかと。
――TGSでも泣きたくなりましたが、もっと泣きたくなるんですね（笑）。
辻本：大咆哮で一気に3オチとかありえますね（笑）。ティガレックス亜種は、通常のティガレックスの威圧感や凶暴さを上回るイメージを持っていただけると思います。
――クルペッコ亜種はかなりカラフルですね。
一瀬：鳥を模してるモンスターは色味を鮮やかにしやすかったので、今回は紅をメインにしたものにしました。
――泥のかわりに氷や雪をまとっているボルボロス亜種については？
辻本：通常種とは違った行動をします。体験版でも登場しますので、まずは実際に対峙してみてほしいですね。ここであんまり言うと体験版がおもしろくなくなるので（笑）。
――ロアルドロス亜種は色が毒々しいですね。
一瀬：見ためどおり毒を吐きます。こいつも通常種より凶悪というか、違った特性を兼ね備えていて、いやらしい動きをします。亜種系のモンスターは通常種と比べて変わった行動をしますので、新たな気持ちで挑んでもらったほうがいいかなと。乞うご期待といった感じですね。
――凍土にいるウルクススは、氷の上を滑るということですが。
一瀬：腹の甲殻がソリ状になっていて、滑りながら攻撃を仕掛けてきます。
――素早かったりするんですか？
一瀬：このモンスターはスピードがあって、同じ牙獣種のアオアシラとはまた違った感じのタイプになっています。今回紹介している牙獣種のラングロトラ、アオアシラ、ウルクススについては、それぞれ違った特性を持っています。そのなかでウルクススは、結構機動力があるモンスターですね。
辻本：ちなみに滑っているときの様子が、メッチャかわいいです（笑）。
一瀬：かわいさは、今回のトップクラスですね（笑）。でも油断していると……みたいな。
――次はアオアシラについて。
辻本：意外と露出の多いアオアシラさんです。
一瀬：『3rd』立ち上げ時にどうしてもやりたかったモンスターの1つですね。
――その理由はなんですか？
一瀬：クマが作りたかった（笑）。立ち上げ当時、メインモンスターは何も決まっていないのにクマを出すのは決まってましたから。
――アオアシラはハンターをつかむ攻撃をしてきますよね。
一瀬：拘束攻撃ですね。これを食らうとハチミツを盗られるので、ぜひ試してみてください（笑）。ちなみに、モンスターごとに拘束攻撃とか新規の攻撃が入ってたりしますので、そのあたりも注目していただければ。
――次は草食種のズワロポスについて。
一瀬：PVでドスフロギィに捕食されているモンスターです。とりあえず、めまいを起こしているときの姿は超かわいいです（笑）。
――ガーグァはおとなしい感じの草食モンスターですよね。
一瀬：おとなしいというよりは、逃げていく感じのモンスターですね。設定的にはフィールドだけでなく、馬車を引かせたり、家畜として飼育されていたりするモンスターです。あと、このモンスターは、驚くとその拍子に卵を産み落とすことがあります。
辻本：ポトッて落とします（笑）。
一瀬：卵集めに夢中になっていると、反撃してくることもあります。結構おもしろいアクションをするので注目です。

Part3（P.38）へ続く

武器・防具を選ぶ。

『3rd』では『2ndG』で扱えた武器にスラッシュアックスを加えた全12種が登場。前作からの変化に注目してみよう。

INTERVIEW **Part3**

大きく進化した武器をクローズアップ

――武器についてお聞きします。まずは弓ですが、曲射という攻撃が増えました。
辻本：弓は、引き絞って2段階以上溜めるとターゲットリングが表示され、このときに○ボタンを押すと曲射が撃てます。リングの位置は方向キーで調整できて、ヒットするとダメージ以外にスタミナを減らすなどの付加効果を与えられます。
一瀬：完全に遠距離までモンスターが離れてしまったとき、今までは走って追いかけないといけなかったのですが、今回はそのタイミングで曲射を撃ちつつ近づくことができるようになってます。そういう選択肢を入れることによって、弓の立ち回りに幅を持たせたかったんです。今までは、溜めながら近づいて適正の間合いで矢を撃っていくだけでしたが、曲射の存在によって、離れた位置での攻撃の選択肢が増えています。
――曲射は当てるのが難しそうですよね。
一瀬：曲射は着弾までに結構時間がかかるんですが、曲射が有効な距離がわかってきて、だんだん熟練してくると、感覚的に当てられるようになりますよ。モンスターが離れたら振り向きざまに撃って、当てながら次の行動に移ることも可能です。
――次は双剣について。双剣の大きな変更点というと、鬼人強化があげられますが。このシステムを追加した理由を教えてください。
一瀬：今までの双剣は、とにかくいかに鬼人化状態を保つかという遊びだったと思うんです。今回新しく鬼人強化を入れたのは、その部分で鬼人化以外の選択肢を用意したかったという理由が大きいですね。また、前作との明確な違いを出すために、通常の攻撃アクションも大幅に変更しています。
――鬼人強化とは、具体的にはどういった状態になるのでしょうか？
一瀬：鬼人化中にダメージを与えると専用のゲージが溜まっていき、それが最大のときに鬼人化を解除すると鬼人強化状態になります。鬼人強化中は、通常よりも速い速度で攻撃ができるようになっています。
――TGSでプレイしてみましたが、回避行動のアクションも変化しますよね。
一瀬：鬼人化と鬼人強化状態では、鬼人回避というスライドするような特殊な回避行動を出せます。使用回数に制限はありませんが、かわりに鬼人ゲージを消費します。これでモンスターの攻撃を回避しながら、2つのモードを切り替えつつ攻撃するという、以前よりもさらに攻撃的な武器に進化しています。ガードはできないけど、食らわなければすべてOKといった感じで動けますよ（笑）。
――鬼人強化中に特殊な攻撃が出せますよね。
一瀬：鬼人強化中は、基本的に攻撃の速度が変わるんですけど、その状態でしか出せない鬼人連斬という攻撃アクションもあります。ちょっと短めの乱舞みたいなものです。イメージ的には、力の鬼人化、技の鬼人強化という感じで、2つのモードを行き来させて通常の状態に戻らないようにいかに立ち回るかというのが、基本スタイルになると思います。
辻本：双剣はいいですよ。今回はやり込みたいですね。鬼人回避で意図せずよけられるときがあって、すごく気持ちいい（笑）。

大剣



一撃必殺の溜め斬りを狙う

全体的な動作は遅いが1発の攻撃力が高く、溜めるほどに攻撃力が上がる溜め斬りを繰り出せる。刀身でガードすることができ、攻守のバランスがとれた武器だ。『3rd』では打撃属性の横殴りが加わり、縦斬りやキックなどから連係として繰り出せる。また、溜め斬りよりも強力な強溜め斬りが追加され、横殴りから派生させることができる。

太刀



斬るほどに鋭さを増す

リーチの長さと武器出し状態の移動速度の速さから攻撃チャンスをモノにしやすく、また連係をつなげやすい特性を持つなど攻撃面に特出した武器である。『3rd』では気刃大回転斬りという新たな攻撃が追加されており、気刃斬りの連係の最後に繰り出すことができる。気刃大回転斬りをモンスター当てると練気ゲージの色が変わり、攻撃力が上昇する。

片手剣

手数の多さと立ち回りやすさを重視



片手剣は、攻撃速度や武器出し状態での移動速度など、全体的に行動が素早く、持っている盾でガードすることも可能。また、武器出し状態のままアイテムを使用できる唯一の武器でもある。『3rd』では新たに切断属性の連係と打撃属性の連係が追加されており、連係の幅が広がっている。

双剣



2つの状態を駆使して攻める

モンスターの懐に潜り込み、素早い連係を叩き込む武器。鬼人化状態では、スタミナを犠牲にしつつ攻撃力を上げ、特殊な攻撃を繰り出せるようになる。『3rd』では、新たに鬼人強化という状態が追加。攻撃速度が速くなるほか、専用の攻撃を繰り出せる。この2つの状態を駆使すれば怒涛の攻撃が可能に。



◀画面左上の鬼人ゲージが最大のときに鬼人強化を発動できる。時間と一部の行動で鬼人ゲージを消費。



◀写真の車輪斬りや鬼人強化中に繰り出せる鬼人連斬など、新たな攻撃が追加。『2ndG』から劇的に変化した。

ハンマー

重い一撃でモンスターの行動力を奪う

溜め状態からの攻撃が多彩で、モンスターのスタミナを奪ったり、めまい状態にしたりと、モンスターへの攻撃チャンスを作り出すのが得意な武器である。『3rd』では連係のつながりが大きく変化しており、あらゆる攻撃にめまい値が備わっている。



スラッシュアックス



モードを切り替えると異なる性能の武器に変化

通常時は武器の振りが遅く移動速度が速い斧モードであり、スラッシュゲージが溜まっていると剣モードに切り替えられる。剣モードでは武器の振りがコンパクトになり、武器に備わっているビンの特殊な効果が付加される。



◀スラッシュゲージは、時間の経過やリロードで溜まり、一定以上溜まっていると剣モードに切り替えられる。



◀剣モードでのみ繰り出せる属性解放突き。連続でダメージを与えたあと、大爆発を引き起こして攻撃する。

狩猟笛



さまざまな効果をもたらす演奏で仲間をサポート

打撃属性の攻撃が軸となる武器で、体力回復や攻撃力UPなど、さまざまな効果をもたらす演奏を行うことで、周囲の仲間をサポートできる。『3rd』では演奏のシステムが大幅に変更され、攻撃とサポートを両立しやすい武器になっている。



◀攻撃を繰り出すと、攻撃に対応した色の音色が楽譜に溜まっていく。音色の並び順で奏でられる旋律の種類が決まる。



▶奏でられる旋律が並ぶとマークが表示される。このとき演奏攻撃を繰り出すと、すぐに旋律の効果が得られる。

ランス

強力なガード性能を誇る守りに重点を置いた武器

ガードの性能が高く、回避行動であるステップを連続で行うことも可能。防御面に関して特出した性能を持つ。『3rd』では、ガードした瞬間に反撃するカウンター突きや、広範囲を攻撃できるなぎ払いなどが追加されている。



ガンランス



砲撃が行えるランスの進化系武器

武器の形状やガード性能の高さはランスと似ているが、ガンランスは弾を撃ち出す砲撃を繰り出せる。『3rd』では、武器を豪快に振り下ろす叩きつけや、1発だけ弾を装填するクイックリロードなどが追加されている。



◀装填した弾を一気に放出するフルバースト。叩きつけのあとに繰り出せる。

ライトボウガン

回避行動に長けた遠距離武器

弾を装填して発射する遠距離武器。全体的に行動が素早く、狩猟時の間合いも遠いことから、回避行動がをとりやすい。武器によっては、1発の弾で複数回発射できる速射が行える。『3rd』では、左右と後方の回避行動がステップになり、2回まで連続で出せる。



弓



溜め状態を駆使して無尽蔵に矢を放つ

放てる矢の数に制限がない遠距離武器。弓の引き絞ってしばらく溜めることができ、溜めた段階によって発射する矢の種類や攻撃力が変化する。『3rd』では、2段階以上溜めると高い位置で放物線を描くように矢を放つ、曲射が撃てるようになった。



◀リングの位置に向かって曲射を行う。曲射は、スタミナを奪ったり、めまい状態にさせたりする。



◀弓には麻痺ビンや毒ビンなど、さまざまな効果のビンを装着できる。本作では、新たに減気ビンが追加。

ヘビィボウガン

回避行動を切り捨てて火力に特化した固定砲台

弾を装填して発射するという基本システムはライトボウガンと同じだが、武器出し状態の移動速度が遅い代わりに、攻撃力が高いのが特徴。低い姿勢から大量の弾を連射できるしゃがみ撃ちが『3rd』で追加され、火力重視の特性がさらに強まっている。



――次に狩猟笛ですが、演奏のシステムががらりと変わってますよね。

一瀬：今回、一番変化している武器ですね。狩猟笛は、すべての攻撃アクションに音色が設定されていて、攻撃が当たる当たらないにかかわらず、攻撃を繰り出すと音色が楽譜上に記されていきます。ある特定の旋律が揃ったときにマークが付いて、その状態でRボタンの演奏攻撃を出すと、完成している旋律のスキルが発動するっていう仕組みです。

――狩猟笛の種類ごとに音色が違うので、それにより立ち回り方も変わるのでしょうか？

一瀬：変わります。狩猟笛は、一度触ってもらえたら「こういうことか」ってすぐにわかると思います。普通に出すと隙がある演奏攻撃なんですけど、特定の攻撃から演奏攻撃へつなぐと隙が小さいまま連続で演奏ができます。前回よりも使い勝手がよく、攻撃に参加しながら演奏するスタンスで立ち回れますよ。

――前回はサポート専用の武器というイメージが強めでしたけど、今回はより攻撃的な感じになっているんですね。

一瀬：前回は、攻撃は攻撃、サポートはサポートと、そのターンごとに完全に決まっている感じで、演奏しながら演奏攻撃を攻めに混ぜようとすると、すごくテクニカルに使わないといけなかった。頂点を極めているぐらいの人じゃないと難しかったのですが、今回は攻撃とサポートが共存しやすいようになっています。逆に攻撃しながら演奏しなきゃいけないってことはなく、前回のように後方にいながら演奏することも可能なので、わりと万能な武器になっていますね。

――ガンランスもフルバーストなど新たな攻撃が追加されています。

一瀬：ガンランスは、ランスと比べてより攻撃的にという明確なスタンスの違いを出しています。叩きつけや、叩きつけから行うフルバーストなど、攻撃もいろいろ追加しています。フルバーストは、残りの弾すべてを吐き出す大技ですが、弾さえあれば小刻みに狙っていけるので、気持ちよく攻撃できます。そのほか、通常の砲撃をつかってもらうために、アクションの選択肢を増やすなど、遊びの幅を広げられる部分を追加しています。主力となる攻撃は基本的には変わりませんが、溜め砲撃とかちょっと特殊な攻撃を入れていて、今までとは違った感覚のものになっています。またイチから遊んでいただいて、今回のガンランスの可能性を探ってもらいたいですね。

――次はヘビィボウガンについて。しゃがみ撃ちが追加されていますが、これはどっしりと構えて固定砲台になるというイメージ？

一瀬：そうですね。まさに固定砲台といった使い方になると思います。より火力を重視したアクションです。まったく動きがとれなくなりますけど、多くの弾を一度に装填し、そのまま連続でガンガン撃てるので、感覚的にすごい爽快感があると思いますよ。

――スラッシュアックスは、『MHP』シリーズで初登場ですね。

一瀬：1つの武器でありながら2つのモードチェンジができるという、だいぶ変わった武器です。機動力が高い斧モードと動きを止めてラッシュをかける剣モードを使い分ける形になります。当初、初心者には難しいかなと思っていたんですが、斧モードの移動速度が速いので、意外と初心者にも使いやすい武器なのかもしれません。むしろ『3rd』ではいろいろ武器が変化しているので、実は全武器のなかで一番使いやすい武器なんじゃないかと個人的には思っています。

――武器全体についてですが『3（トライ）』の要素を引き継ぎつつ、改良されているような印象を受けました。

一瀬：基本的に武器に関しては、『3（トライ）』にあったものを『3rd』用に調整しています。前作の『2ndG』ユーザーから見れば、全体的に柔軟性と万能性がより上がっているような感じを受けると思いますね。

Part4（P.43）へ続く



ハンター生活を支える。

今回新たに判明した、マルチプレイ時の拠点となる集会浴場の各施設とクエスト中の新システムを紹介しよう。

集会浴場
ギルドの集会所と温泉が併設された重要施設

集会浴場は、集会エリアと浴場エリアという2つのエリアで構成されている。クエストを受注したり、クエストに出発したりするのは集会エリアで、小型アイテムボックスも設置されている。一方の浴場エリアは、ハンターが湯浴み用のタオルを身につけて温泉に入ったり、温泉ドリンクを飲んだりと、次のクエストに向けてハンターをパワーアップさせる場所となっている。この2つのエリアは自由に行き来でき、他のハンターとマルチプレイをしている場合は、お互いの姿を確認することができる。ここからは、集会エリアと浴場エリアの施設を紹介していく。



▲マルチプレイをするときは、みんなが同じ集会浴場に集まり、一緒に温泉に入ったりクエストに行ったりする。



集会エリア
多人数向けのクエストを受注できる場所

集会エリアは、浴場エリアや自宅、ユクモ村の外、クエスト出発口とつながっている。ここには、狩りの準備やクエストの受注&参加にかかわる施設が充実しており、マルチプレイを行うときの拠点となる場所である。スムーズにクエストに進めるような造りになっているので、下を参考に各施設の位置や使い方を熟知しておこう。なお、集会所クエストはクエストカウンターから受注でき、番台では特殊なクエスト（温泉クエスト、ドリンククエスト）を受注することができる。



▲オトモアイルーは、オンライン集会浴場では1匹、オフライン集会浴場では2匹まで連れて行くことができる。



ユクモ村の長
村長

ユクモ村の村長。下位クラスに相当する1人プレイ用のクエストを紹介してくれる。



下位クエスト受付嬢
コノハ

上位クエスト受付嬢
ササユ

集会浴場のクエストカウンターにいる受付嬢。コノハは下位クエスト、ササユは上位クエストの管理を担当している。

狩りの準備

集会エリアには、狩猟の準備に便利なハンターズストアと小型アイテムボックスがある。どちらもクエスト出発口のすぐそばにあり、クエストを受注したあとやクエストから帰還した直後に活用しやすい。ハンターのステータスをアップする場合は、浴場エリアに向かうことになる。



ハンターズストア

◀主に狩りに必要な消費アイテムを販売する店。アイテムの在庫が切れたらここで購入しよう。



小型アイテムボックス

◀集会エリア内に設置されている簡易的なアイテムボックス。アイテムや素材の出し入れが行える。

クエストの受注

クエストカウンターで受注できるクエストは、下位クラスと上位クラスに分かれており、最初は下位クラスのクエストしか受注&参加ができない。上位クラスは、特定の条件を満たすと受注&参加ができるようになる。下位クラスより難易度が高いぶん、より貴重な素材が入手できる。



クエストボード

◀マルチプレイで他のハンターが受注したクエストに参加したいときは、クエストボードから参加。



クエストカウンター

◀多人数向けのクエストを受注できる場所。まずは難易度が低い下位クラスで実力をつけよう。

自宅から集会浴場に直接行ける
装備を変えるときに活用しよう

集会エリアの左側にある裏口は、自宅の部屋の中へと続いている。集会エリアに設置されている小型アイテムボックスでは装備を変更することができないため、装備を変えるときは裏口を使って自宅と集会エリアを行き来することになるだろう。すべて屋内での行動なので、大幅なショートカットができる。



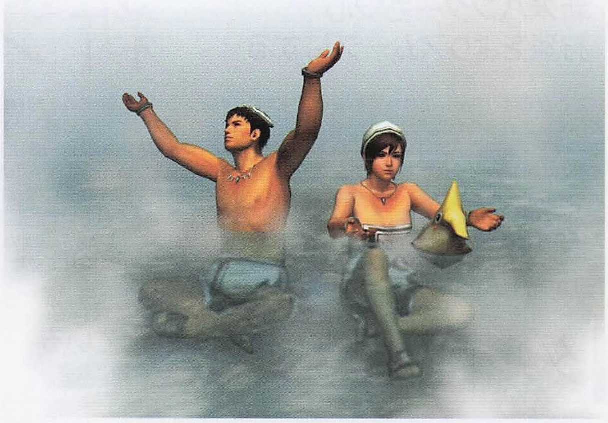
▲クエストカウンターのそばにある、のれんがかかった出入口が自宅への通路。スムーズに準備を行える。

浴場エリア 温泉に浸かって一時的にステータスをアップ

集会浴場にある浴場エリアでは、あらゆるハンターが湯浴み用のタオルを身につけ、温泉に浸かることができる。温泉クエストをクリアすることで泉質をグレードアップさせることができ、その温泉に浸かれば、ハンターの体力やスタミナを一時的に上昇させることができる。マルチプレイでは他のハンターと一緒に温泉に浸かることもできるため、手強いクエストに挑むときなどは、欠かせない施設となりそうだ。ちなみに、浴場エリアではさまざまなアクションをすることができ、他のハンターやオトモアイルーと遊ぶこともできる。オトモアイルーがいると、ハンターのアクションをマネたりすることも……？



▲画面右下のウインドウにある湯煙のアイコンの色が泉質を表し、体力とスタミナの右の数値が温泉の効果を示している。体力とスタミナの基本値はどちらも100で、そこから数値が増えたら温泉の効果を得たということだ。





体力とスタミナがアップ

◀泉質が向上温泉に浸かると、体力とスタミナが上昇。クエストに出発する前に一風呂浴びておこう。



泉質がグレードアップ

◀泉質が上がれば温泉に浸かったときの効果が増す。泉質を上げたいなら、温泉クエストを進めよう。

温泉ドリンクでスキル発動

浴場エリアにあるドリンク屋では、タオル姿のまま温泉ドリンクを購入できる。ドリンクの種類は数多くあり、それぞれで発動するドリンクスキルが違うのが特徴だ。ドリンクスキルは、『2ndG』でいうところのキッチンスキルに該当し、「ネコの○○○」というスキル名になっている。ドリンクを飲むと必ず発動するわけではなく、発動しやすいスキルと発動しにくいスキルがある。発動確率は画面上で確認できる。



風呂あがりに購入可能

◀ドリンク屋があるのは温泉のそば。温泉に浸かったあとは、ドリンクを購入してグビッと一杯飲もう。



飲めばスキルが発動

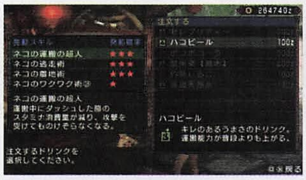
◀ドリンクを飲むと、ドリンクに備わったスキルがランダムで発動する。これらは次のクエストで効果を発揮。



ドリンク屋を切り盛りする

ドリンク屋さん

頭にねじり鉢巻、体にユクモ村のシンボルマークをあしらった前掛けをつけているアイルー。ドリンク屋で特製ドリンクを販売している。



ドリンクの種類も豊富

◀温泉ドリンクは、番台さんから依頼されるドリンククエストをクリアしていくと品揃えが増えていく。

温泉内でさまざまなアクションが可能

仲間やアイルーと遊ぼう

『2ndG』では、集会所にあるテーブルに座って酒を飲んだり、イスの上に寝転んだりと、いくつかのアクションが行えたように、『3rd』では温泉内でさまざまなアクションを行える。温泉にはハンターを強化する目的があり、他のハンターもこぞって入りにくるだけに、コミュニケーションをとりやすい場所となっている。



オモチャで遊ぶ

ガーグァのおもちゃを2つ湯船に浮かべて遊ぶ姿はシュール。おもちゃがガーグァじゃないときもある!?



手酌で一杯

2匹のオトモアイルーと一緒にドリンクを飲む。オトモアイルーもハンターのアクションをマネているのか？



リラックス

温泉で火照った体をほぐすように、腰をねじってストレッチをする女性ハンター。すごく気持ちよさそうだ。

番台 温泉に関するクエストを受注できる場所

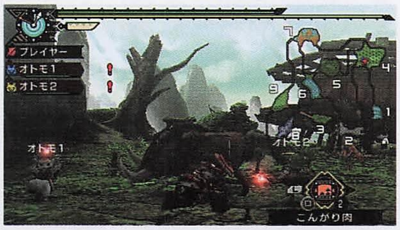


クエストカウンターの向かい側の番台に、浴場エリアを管理している番台さんがいる。番台さんからは、温泉クエストとドリンククエストという2つの特殊なクエストを受注でき、クリアしていくと浴場エリアをパワーアップさせることができる。これらのクエストのなかには、村長や集会所から受注できるクエストとは少し趣向が変わったものもある。

浴場エリアを仕切る

番台さん

集会浴場にある浴場エリアを仕切っているアイルー。番台さんと呼ばれ親しまれており、浴場エリアを発展させるためにハンターに依頼を持ちかける。



温泉クエスト

◀新たなお湯を探し求めている番台さんから、泉質をグレードアップさせるための温泉クエストを依頼される。依頼を達成すると温泉の泉質がグレードアップし、より高い効果が得られるようになる。写真の温泉クエストは、ブルファンゴの討伐だ。

ドリンククエスト

▶ドリンククエストは、ドリンクスキルを発動させる温泉ドリンクを新たに作るためのもの。依頼を達成すると、浴場エリアのドリンク屋で新たな温泉ドリンクが販売される。写真のドリンククエストは、特産タケノコを集めて納品することが目的。



新米ハンターも安心 狩猟をよりスムーズにする 新システム

ここからは『3rd』になって初めて取り入れられた、5つのシステムを紹介していく。これらの新システムのうち、『MH』シリーズを通じて初めて導入されるのは、タル配便、臨時ポーチ、ルアー釣りの3つ。タル配便と臨時ポーチはアイテムの所持数にかかわるシステムで、クエストに持ち込むアイテムの種類の増加と、数種類の大型モンスターを狩猟するなどのクエスト内容の多様化に伴って導入された。ルアー釣りは、新たな採集方法の1つとして導入されている。鑑定アイテムとポップアップアイコンは、『3（トライ）』から継承されたシステム。鑑定アイテムは、くじ引きのような要素があるシステムで、『2ndG』で登場した「さびた塊」や「太古の塊」などと似ているアイテムである。

転がし ニャン次郎

三度笠と口にくわえた葉っぱがトレードマークのニャン次郎。ハンターから預かった荷物を依頼人の自宅まで届けるタル配便を営んでいる。メラルーだが仕事にプロ意識があり、配達中のアイテムを盗むことはない。



タル配便 クエスト中に所持しているアイテムを自宅まで配達

クエスト中にベースキャンプで待機していて、タル配便を営んでいるニャン次郎。このメラルーにアイテムを預けると、クエスト中ながら、自宅のアイテムボックスまで即座にそのアイテムを配達してくれる。クエストリタイアで失いたくないアイテムなどがある場合は、このタル配便が心強い存在となるだろう。



◀配達を依頼すると、預けたアイテムが自宅のアイテムボックスに納められる。配達依頼はクエスト中1回だけ利用可能。計画的に利用しよう。

臨時ポーチ より多くの素材を持ち帰ることが可能に

クエスト中にのみ支給される、アイテムを収納するポーチ。ユクモ村にいるときは24種類（3ページぶん）のアイテムを所持できるが、クエストが開始すると1ページぶんが増え、32種類まで所持できるようになる。



◀リタイア以外でクエストから戻ると、自宅のアイテムボックスに収納される。

鑑定アイテム クエスト終了時に自動的に鑑定されるアイテム

鑑定アイテムとは、入手した時点では詳細が判明していないアイテムのこと。クエスト終了時に鑑定が行われる。鑑定アイテムから入手できるものは装備品で、一例としてスキルポイントやスロットが備わった護石がある。



◀氷壁に亀裂が入った採掘ポイントで、鑑定アイテムのなぞのお守りを入手。

ポップアップアイコン 採集可能なポイントなどをアイコンで視覚化

採集ポイントでは、ハンターの頭上にポップアップアイコンが表示される。アイテムが必要ない採集ポイントでは「?」、アイテムが必要なポイントではそれぞれのアイテムのアイコンが表示。採集用のアイテムを持っていないときはアイコンに「×」マークが付く。



採掘ポイント



虫捕ポイント



登れる段差

ルアー釣り 釣りエサを所持していなくても釣りが可能に

釣りポイントでは、エサが必要ないルアー釣りが行える。ルアー釣りに回数制限はなく、いつでも釣りができるのが特徴。なお、釣りエサを使わなくてすむかわりに、魚を釣り上げる難易度がやや高くなっているようだ。



◀釣りのゲーム性は残っており、魚が引いた瞬間に釣り上げる必要がある。

TOPICS 1 『3rd』体験版の無料配信実施中!

クエストを2つ収録した充実の内容!

『3rd』の体験版では2つのクエストが遊べる。1人プレイ、マルチプレイのどちらもプレイでき、武器は9種から選択することが可能。オトモアイルーも連れて行けるなど、製品版さながらのクエストを堪能できる。なお、体験版をダウンロードする手順は下のとおり。PlayStation Storeへアクセスするには、インターネット接続環境とPlayStation Networkのアカウント登録が必要。『モンハン部』で受けとれるプロダクトコードは2名ぶん発行されるので、友達と一緒にダウンロードしてマルチプレイを楽しもう！

●体験版のダウンロードの手順

携帯から『MH』公式ファンクラブサイト「モンハン部」へ入部（登録無料）→「モンハン部」でプロダクトコードを入手（発行期間は11月30日（火）まで）→PlayStation Storeへアクセスし、プロダクトコードを入力してダウンロード。

9種の武器から選択可能



◀画面上に表示されている武器が選択できる。装備は、それぞれの武器で決まったものを使用。

2匹のオトモアイルーを連れてシングルプレイ



◀オトモアイルーは近接タイプ、遠距離タイプ、支援タイプの3種から選択することができる。

2人プレイでオトモアイルーを1匹ずつ同行



◀マルチプレイでも、2人のときはオトモアイルーを連れていける。製品版でも同様のシステムだ。

マルチプレイを最大4人で楽しめる



◀体験板をダウンロードした人が4人集まれば、4人でのマルチプレイを楽しむことができる。

INTERVIEW **Part4**

イチからすべてを見直した『3rd』を構成するシステムの数々

——具体的なゲームシステムについてうかがいたいと思います。集会浴場がクエストによって発展していくとのことですが、その仕組みを教えてください。
一瀬：温泉クエストとドリンククエストという、集会浴場の番台さんから受注できるクエストがあって、それをクリアしていくことで、集会浴場が少しずつパワーアップしたり、品物が増えていったりしていきます。ちなみに、クエストのオープン条件はいろいろあって、ハンターランクだけではないですね。
——クエストの内容はどのような感じですか？
一瀬：クエストのスタンスは基本的に今までと一緒ですが、一部、通常のものと比べて変わったクエストが存在します。報酬も違ったものを入手できたりして、素材集め以外のところにちょっとした要素のあるクエストですね。ドリンククエストはそれなりの数があるので、マルチプレイでみんなで挑んでもらえたらと思っています。
——楽しそうな要素がたくさんあって、何から手をつけていいのかわからなくなりそうです（笑）。
一瀬：実は温泉クエストとドリンククエストは、どうしてもクリアできないクエストがあったときに、それを補助できるようにするためのクエストで、基本的に本筋とは離れた位置にある存在なんです。下位クラスと上位クラスを遊んでもらって、素材を集めていれば、それだけで十分に楽しめます。ただ、マルチプレイのときは、1人でも温泉の泉質を上げている上級者がいれば、ほかのハンター達もその泉質に入れるので喜ばれますし、やっておいたほうが何かとお得だと思いますね。
——温泉は体力とスタミナ、ドリンクは特殊スキルが発動するわけですよね？
一瀬：そうです。ちなみに泉質は、簡単にいうとLV1、LV2、LV3……LV5みたいな感じで存在しているので、いい泉質ほど高い効果を得られます。
——温泉に入るという行動があって、さらにドリンクを飲むということは、クエスト前の行程が1つ増えていることになります。それがマルチプレイをするうえで進行のスムーズさを阻害しないのでしょうか？
辻本：全部、集会浴場内の施設なので大丈夫です。アイテムボックスをごそごそしている間に終わる感じですね。
一瀬：『2ndG』のように自宅に戻る必要がないので、ハンター同士が常に視認できるのが大きいと思います。画面が全体を見渡せるわけではないんですけど、実際に仲間が今何をしているのかと思った場合に、浴場エリアに行けばすぐに見つけられる。そこで遊んでいたら、自分も交ざって遊んだりできますしね。同じ待合室というコミュニケーションの場にいるので、待機時間に関しては、ほぼ気にならないですね。逆にお風呂に入るとみんなで遊んじゃって時間をとられる可能性が（笑）。
——今回はオトモアイルーを2匹同時に連れて歩けるということですが、苦労された部分はありますか？
一瀬：2匹が同じところで重なったりしないように、普段の立ち位置とか、クエスト中の立ち回りとかの仕様面が大変でした。ほかにもNPCのアイルーをたくさん出しているので、今までは1種類しかなかった鳴き声やアクションなどの演出部分にも特徴をつけたりしています。
——さぼっているオトモアイルーがいると気合を入れにいくといった場面をPVで拝見しました。2匹同時に制御すると考えると、技術的には大変そうですね。
一瀬：システム的には『2ndG』の延長線上で作っているんですけど、ほぼ作り直しました。マルチプレイで連れて行けるようにしたんで、そのあたりもすべて整合性をとらないといけない。自分の画面で友達のオトモアイルーが何をしているのか、そういうのを見て笑ったり、すげえとか言ったりできるように、だいぶ作り直して今回のような形になりました。アイルー同士のアクションとか、それぞれの性格なども入れています。
——クエスト中の新システムについて簡単にコメントしていただけたらと思います。まずはルアー釣りについて。ついにエサなしで釣りができるということですが。
一瀬：『3rd』としてゲームをイチから作り直していくなかで、「釣り」という要素を検討した結果、ルアー釣りになったんです。釣りはほかの採集と比べてアイテムの回収率が全然違うものになっていたんで、コストを払っているぶんの回収ができているかを考えて、今回はエサなしでも釣ってみようと考えました。
——次は臨時ポーチについて。
一瀬：多種討伐とか連続討伐系のクエストで素材を諦めることがありますよね。アイテムを入れ替えるのもゲーム性だったりするんですけど、クエスト内の遊びの感覚をちょっと変えたかったんです。『MHP』シリーズは農場で素材を入手する人が多いのですが、クエスト中に素材を入手するという醍醐味をもうちょっと生かせるように、今回は臨時ポーチを用意しました。ただ、クエストに持ち込めるアイテムの数を単純に増やすとハンターが強くなりすぎてしまうので、クエストの最中だけ臨時でポーチの枠が増えるようにしました。



◀TGS後もまだまだ忙しそうな両氏だったが、インタビューは終始、和やかな雰囲気で進行。その笑顔から、両氏の本作への手応えと自信が伝わってきた。

——臨時ポーチとタル配便ができたことで、現地調合や現地調達をある程度駆使しないとクリアできないクエストとかも出てくるのでしょうか？
一瀬：そこまで縛っているクエストはないですね。手助けの一環として考えてもらえれば。クエストを始めて、モンスターを狩猟する前にちょっとハチミツを採取しようといった場面で活用できるシステムです。
——全体的に、新規ユーザーのとっつきやすさとか、プレイの快適さに主眼においたシステムと感じましたが、『2ndG』と比べてこれらを駆使したときのプレイ感覚は、どう変わっているのでしょうか？
一瀬：普通の感覚というか、『2ndG』ではどうだったっけ？　と思えるぐらいにすんなり違和感なく入れます。システム的にはゲームに溶け込んでる感じはしますね。臨時ポーチって前もあったよなって感じです。今ではそれがないと生きていけませんが（笑）。それありきで調整しているわけではないですけど、ゲーム内のライフスタイルが新システムで結構変わってますね。
——最後に『3rd』の発売を心待ちにしているユーザーに一言ずつお願いします。
一瀬：TGSが終わった今回、武器をひと通り試してもらったり、新たにモンスターを発表させてもらったりしましたが、まだ公開していないこともたくさんあるので、今後の情報にも注目していただけたらと思います。発売までにお伝えしたい情報もありますので、お待たせしているぶん、期待に応えられればと思っています。
辻本：発売に向けていろいろ情報を出していきますが、当然、発売後も『3rd』を盛り上げるためにいろいろ予定していますし、ダウンロードクエストもすごくいっぱいあるので、長期的にこのゲームをプレイしてくれたらと思います。1人プレイとか2人プレイとか、さまざまなシチュエーションに対しても要素をいろいろ入れているので、どんなシチュエーションでもさらに楽しめるようになっています。それと、体験版をぜひ！

TOPICS 2 『メタルギア ソリッド ピースウォーカー』とのコラボが実現！

姿や声が変化する！

専用クエストをダウンロードし、クエストをクリアして得られる素材を使うと3種の防具が生産できる。これらを装備すると、男性ハンターはスネーク、女性ハンターはザ・ボスの姿になり、声も変化する！



SNAKE
現地調達を駆使し、単独の潜入任務をこなす。銃器の扱いに長け、近接戦闘術も極めている。

THE BOSS
特殊部隊の母と呼ばれる伝説の英雄。スネークの師であり、戦闘力に関してはスネーク以上ともいわれている。

特別仕様のアイルー防具も

TOPICS 3 特別仕様のPSP"ハンターズモデル"がソフトと同日の12月1日に数量限定で発売！

すべてが『3rd』仕様！

携帯しながらの長時間プレイを可能にした大容量バッテリーを筆頭に、アナログパッド、グリップ感、スピーカーの形状などが改良された『3rd』仕様のPSPが、ソフトと同時に発売される。注目は、プレイに直接かかわるアナログパッドで、『3rd』の開発スタッフも納得の絶妙なフィット感を実現。果たしてその感触は？



PSP"ハンターズモデル"（※）
価格：¥19,800（税込）

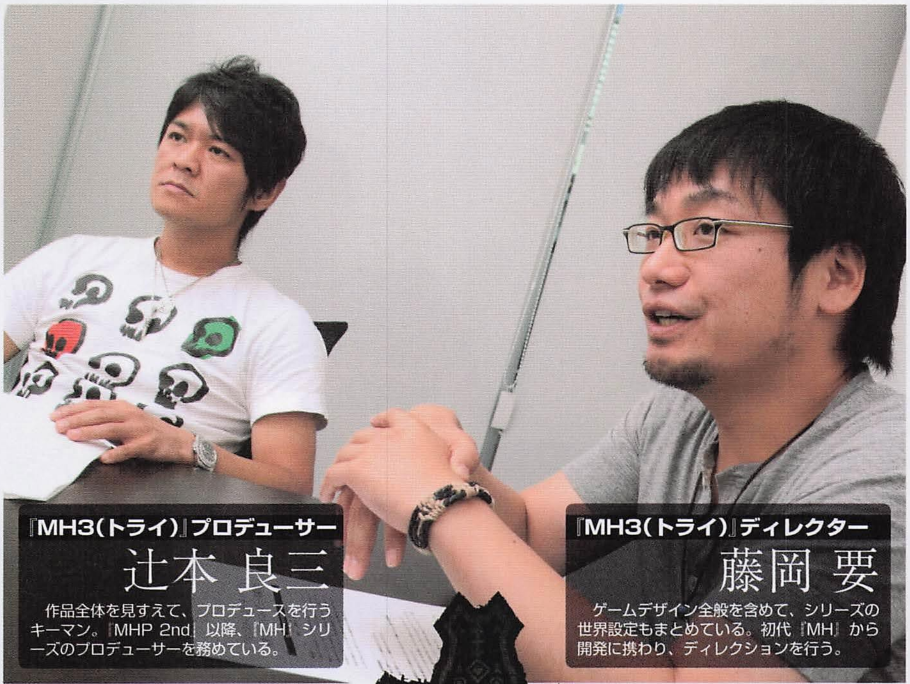


▲黒と金がベースの落ち着いたデザイン。ユクモ村のシンボルマークもあしらわれている。



▲本体の背面。左右の膨らんだ部分にジンオウガの頭部がプリントされている。

※：ソフトは同梱されていません。



『MH3(トライ)』プロデューサー
辻本 良三
作品全体を見すえて、プロデュースを行うキーマン。『MHP 2nd』以降、『MH』シリーズのプロデューサーを務めている。

『MH3(トライ)』ディレクター
藤岡 要
ゲームデザイン全般を含めて、シリーズの世界設定もまとめている。初代『MH』から開発に携わり、ディレクションを行う。

リアリティと感情移入の関係が武器やアクションにも影響

――今回は『MH3（トライ）』における武器の設計のコンセプトや、それに関連するアクションについてお聞きします。モンスターを狩るための武器は、『MH』シリーズの核となる要素ですが、初代『MH』のプロトタイプの段階では「魔法」という案もあったとうかがっています。ファンタジーとリアルのバランスが、どのような流れで今のような形になっていったのか教えてください。

藤岡氏（以下、敬称略） たしかに企画の本当に初期の段階では、いろいろと試行錯誤を行うなかで、魔法による攻撃というアイデアも検討していました。かなり前のことなので、ハッキリとした理由は覚えていませんが、いろいろな要因で今の形にまとまっていったんです。例えば、あえて魔法という存在を盛り込まないことで、ほかのゲームとは異なる個性を持たせようとか。本格派ACTという観点から、魔法ではなく武器に絞ることで、遊び方や立ち回りをシンプルにしたほうがよさそうだとか。また、1つのキーワードとして、「リアリティ」への考え方も大きかったと思います。「杖を振ったら火が出る」というファンタジー的な現象ではなくて、そこに何か理由がほしいというか、リアリティを持たせたかったんです。モンスターの素材を使って武器や防具を作るという流れについても、それ自体にリアリティがある流れです。そう考えていったときに、漠然とした魔法のような要素を盛り込むよりも、その素材が持っている特徴を武器や防具に反映させていくほうがリアリティが出てわかりやすいんじゃないかと思いました。火を吐くモンスターの素材で作った武器は火属性を備えていて、防具

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 tri-

『MH3(トライ)』の開発コンセプトを探る

毎号連載中の『MH3（トライ）』開発スタッフへのインタビュー。ゲームに込めたコンセプトや想いをうかがうことで、「『MH』シリーズができるまで」の開発秘話をお届けする。

モンスターハンター3(トライ)

発売中(2009年8月1日発売)	通常版：￥7,340(税込)／限定版：￥8,490(税込)※	
Wii ジャンル	ACT(ハンティングアクション)	ACT
メーカー	カプコン	協力
備考	プレイ人数：1～4人／オンライン対応(有料)	

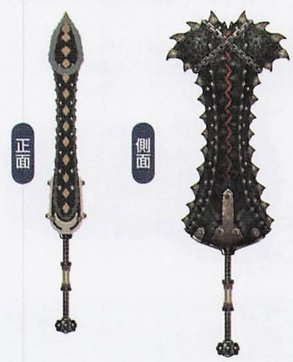
大剣
重量感のある巨大な刀身

重く長い刀身に体重を乗せて斬りつけることで、強烈な一撃を繰り出せる武器。攻撃後の隙は大きめだが、刀身を横向きにしてガードにも利用できるなど、さまざまな状況に対応できる汎用性の高さが特徴。ボタンを押し続けることで溜め状態になり、そこから放たれる溜め斬りは非常に高い攻撃力を誇る。

Pick Up Weapon ラギアブレイド
ラギアクルスの放電器官が素材として利用されており、強力な電撃を放出できるという設定がある。青い刀身と赤い刃先のコントラストが印象的だ。


正面 側面

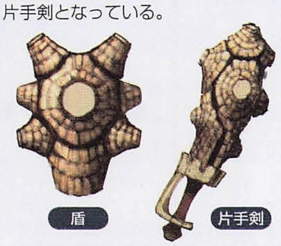
Pick Up Weapon ベルセルクソード
刃先にイビルジョーの牙が刻まれた、重量感あふれる大剣。膨らみを持った先端部分には鎖が巻きつけられており、凶暴なイメージが前面に出ている。


正面 側面

片手剣
軽快に動ける小型の武器

片手で扱える軽量の剣と小型の盾がセットとなっている武器。一撃の攻撃力は低めだが、多彩な技を繰り出すことができ、素早い連続攻撃が持ち味。『MH3（トライ）』では、盾による攻撃も追加された。片手剣だけの特徴となるのが、武器を出したままアイテムを使えること。ほかの武器よりも少ない隙で回復アイテムや攻撃アイテムを利用できるほか、たいまつを持ちながら攻撃を行うこともできる。

Pick Up Weapon ギガスクラブ
ウラガンキンの素材を使ったもので、装備をすると防御力も上がる。剣というよりは鈍器に近い、原始的な形状の片手剣となっている。


盾 片手剣

Pick Up Weapon ロアルクロウ
大量の水分を蓄えられる海綿質を利用することで、水流を発することができるという設定を持つ武器。青く短い刀身を持つユニークな形の片手剣で、ロアルドロスの素材によって作られている。盾の外周部分を見ると、ロアルドロスの爪で補強されていることがわかる。


盾 片手剣 片手剣正面

※限定版にはクラシックコントローラPRO（シロ）、または（クロ）が同梱。

は火属性の攻撃に強いという流れは、とてもわかりやすいじゃないですか。そういう考え方もあって、全体的にリアリティを盛り込む方向に持っていきました。そのほうが、遊んだときに感情移入しやすいと思ったんです。

――完全に自分達と違う世界というよりは、何かしらの関係性があったほうがいいということですよね。

藤岡　自分達の感覚の延長線上にあったほうが、想像しやすいですよね。急に剣から得体の知れないビームが出ても、熱いのかまぶしいのか、想像しにくいじゃないですか。なので、そこは刀身に火竜の髄液が流れているという設定だったり、光を放つ虫を使って閃光を放ったり、なるべく現実の世界の延長で考えやすい理屈をつけるようにしています。それにともない、魔法使いのように遠距離で立ち回るポジションは、ボウガンとなりました。『MH』シリーズは多人数で遊ぶことが多いゲームなので、「僕はサポートに徹する」とか、「自分は近接攻撃でがんばる」とか、そういう遊びのポジショニングは作っていかないと、多人数プレイの意味がなくなってしまいます。そのポジションはしっかり作りつつ、魔法ではないアプローチをいろいろと考えて、今の形になったんです。

辻本氏（以下、敬称略）「魔法を使わない世界観」は、ちょっと縛りになっていて大変な部分もありますけど（笑）。攻撃力や防御力を上げるような、補助魔法のような要素をどうやって盛り込もうとか。それが逆に、ボウガンで特殊な弾を撃ってサポートすることや、『MH2（ドス）』で登場した狩猟笛の演奏効果など、世界観とマッチした新しい遊び方につながった部分もありますね。

――『MH』シリーズの特徴として、武器ごとにアクションや操作感覚が大きく違い、だからこそいろいろな武器を使いたくなる部分があると思います。このアクション感覚の違いは、意識して作っているのでしょうか？

藤岡　武器ごとの遊び心地が絶対にかぶらないように、1つ1つの武器にしっかりと個性を持たせることは強く意識しています。たくさん武器の種類があるけど、違うのは見た目だけ……ということにはしたくないので。武器ごとに攻撃のテンポやレンジの違いを仕込んでおくことは、アドホックモードやネットワークモードでの協力プレイの際にも意味を持ちます。その違いのおかげで、モンスターと立ち回るときに自然と役割や立ち回りがばらけてくるんです。そこまで考えた際のバランス調整は、本当に難しいですね。なるべく武器同士が攻撃チャンスを食いあわないようにして、それぞれのプレイヤーに攻撃できる瞬間を作らないといけないわけですが、それは武器の設計段階から意識しています。『MH』シリーズは初期の段階から「多人数で遊ぶゲーム」というコンセプトがありましたし、その流れは近年ますます強くなっていますから、これまで以上に気にして設計するようになってきていますね。

――ちなみに、ハンター同士の攻撃に当たり判定があるのは、意図的にそうしているのでしょうか？

藤岡　基本的には目の前にある人や物に対して攻撃できるほうが、リアリティが出ると考えたんです。これは、爆弾でみんなを爆発に巻き込んでしまうような嫌がらせ行為につながる懸念もあったんですけど、実際に試してみたところ、爆発に巻き込まれてみんなが吹っ飛んだ姿を見ているプレイヤー達が楽しそうだったんですよね。この感覚を優先したほうが、コミュニケーション要素としてはいいんじゃないかという思いがあって、臆病にならずに当たり判定を持つ形を選びました。とはいえ、武器の攻撃で体力にダメージまで与える形にするのはストレスが大きくなりすぎると判断して、あくまで吹っ飛ぶだけにしたんです。

辻本　モンスターとの立ち回りにおいても、お互いの当たり判定や武器ごとの立ち回りのテンポを考えて、うまく立ち回れるような設計になっています。もしハンター同士の攻撃の当たり判定がなかったら、モンスターに対してみんなが一斉に攻撃してばかりで、今ほど仲間を意識して遊ぶことがなくなっていた気がします。そういう意味でも、当たり判定を残してよかったと思います。

――協力プレイでは自然と役割分担ができて、それがコミュニケーションの基幹になっていますよね。

藤岡　初期の頃によくあったんですが、ずっと1人で遊んできた人が複数人数で遊ぶと、自分のペースでばかり攻撃して、仲間をバンバン吹っ飛ばしまくるんですよね

PART II（次ページ）へ続く

あなたの知らない『モンスターハンター3（トライ）』

MAKING of『MH3（トライ）』

[#5　武器とアクション]

『MH』シリーズの構成要素のなかでも、非常に大きなウェイトを占める武器と、それに関連したアクション。今回のインタビューでは、『MH3（トライ）』であらためて練り直された武器とアクションのコンセプトについてお聞きした。

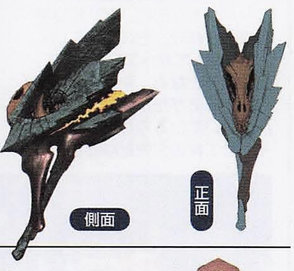
[ハンマー]

気絶状態を誘う巨大な鎚

その重量を生かして豪快に叩きつけ、強烈な打撃を見舞う武器。一見すると動きが遅そうだが、武器を出した状態での移動速度は早めで、溜め状態のまま移動できるなど、機動性はかなり高い。ほとんどの攻撃に「めまい値」が備わっており、モンスターの頭を狙うことで気絶状態にして、一定時間無防備にさせられるのが特徴。また、モンスターのスタミナを奪える攻撃も多い。溜め状態から、多彩な溜め攻撃を使い分けられるのも大きな魅力だ。

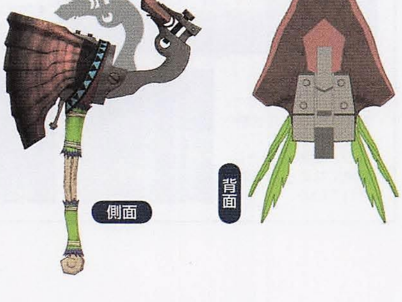
Pick Up Weapon　ガイアスプ

ライトクリスタルなどで作られたハンマーで、鉱石を使っていることが一目でわかる外観を持つ。正面から見ると、まるで竜の頭のようだ。



Pick Up Weapon　フリントポウク

竜骨とクルペッコの素材が用いられた、鮮やかな色合いのハンマー。鎚の部分には火打石を利用した発火装置が取り付けられており、デザインの際には、その動きまで想定されている。攻撃時には、その衝撃で火打石が打ち合わされ、火を噴き出す仕組みとなっている。



[ランス]

攻防一体となる槍と盾

巨大な盾と長い槍がセットになっており、そのガード性能の高さは全武器中でも随一となる。抜刀状態での回避行動はステップとなり、左右か後方に3回まで連続で移動可能。ステップによる小刻みな動きで、モンスターに張り付くような立ち回りを行える。槍を構えて移動しながら攻撃する突進を繰り出せるのも特徴。『MH3（トライ）』では、ガードした状態からの攻撃バリエーションが増えて、これまで以上に攻防一体のアクションが可能となった。

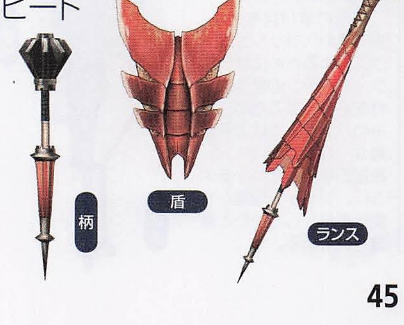
Pick Up Weapon　シャドウジャベリン

ギギネブラの素材や毒袋を利用し、槍先に毒腺を仕込んだランス。盾には腕を組んだ人のような装飾が施され、不気味さを醸し出している。



Pick Up Weapon　スパイラルヒート

硬い岩盤をも貫くといわれるアグナコトルの嘴を使用して鍛え上げたランス。先端部分に刃がついたような独特の形状と、鮮やかな赤い色彩が特徴。柄の部分には全体を高速回転させる仕掛けが存在し、爆炎を巻き上げながら相手を突き刺すことができる。



INTERVIEW PART Ⅱ（前ページからの続き）

(笑)。しばらくすると、そういう立ち回りは損だということに気付き始めて、周りを意識した動きに変わっていくんですよ。何気ないことなんですけど、こういう感覚が次の遊びに発展していくというか、大事なことなんだと思います。

種類を絞って見直すことで磨きをかけた7種類の武器

──『MH』シリーズは、作品を重ねるごとに武器の種類が増えていく傾向がありました。そんな流れのなか、『MH3（トライ）』で武器の種類を7つに絞ったのは、どのような意図があったのでしょうか？

藤岡　そもそも『MH3（トライ）』の基本コンセプトとして、すべての要素をあらためて見直すというものがありました。一方、各武器の設計で目指したのは、個性を伸ばすことです。こうして、すべての武器についてしっかりと再設計をしようと考えたときに、武器の種類が多すぎると、手が回らなくなる可能性が高いと判断したんです。単純に武器だけに専念して考えるだけなら少しは負担が減るんですが、『MH3（トライ）』の場合は、とにかく新要素が多かったんですよ。モンスターのスタミナの概念しかり、水中というまったく新しい舞台しかりで、武器について考える際は、それらとの兼ね合いも1つ1つ設計し直す必要がありました。そのため、まずは今後につながるベースを作るという意味合いで武器を絞って、そのかわり1つ1つの遊び心地をちゃんと進化させていくという方向にしたんです。

──ここからは、各武器の詳しいコンセプトをお聞きします。まずは、『MH3(トライ)』の新しい武器であるスラッシュアックスからお願いします。

藤岡　武器がゲームの遊び心地を変えていく部分は強いので、なんらかの新しい武器を追加しようという想いは当初からありました。ただ、武器のコンセプト自体はいろいろと出てくるんですけど、ウリになる要素というか、そのイメージを中心に作っていくという大きなテーマがなかなか決まらなかったんです。新武器の案として、何度かムチなんかも話題に出たんですが、ムチって、攻撃方法がイメージしやすいぶん、新しいテーマや遊び方につながりにくかったりするんですよね。武器の形よりも、テーマや遊び方から新武器を考えていくなかで、キャッチーな要素として出てきたのが「変形」でした。武器をガンガン変形できて、それに応じて立ち回りも変化していくという、新しい遊び方に挑戦してみました。

──次は、『MH』シリーズを象徴するともいえる大剣のコンセプトについてお願いします。

藤岡　大剣は、『MH』シリーズでは一番スタンダードな位置付けの武器になっています。そういう意味でも、水中での使い勝手や、モンスターのスタミナを減少させる横殴りを使いやすくしたりするなど、『MH3(トライ)』の新要素に対応しやすい作りを目指しました。

辻本　隙が少ないキックから横殴りへ派生するなど、細かい展開にも対応しやすくなったと思います。

──扱いやすさがウリの片手剣は、どのようなコンセプトで再設計されたのでしょうか？

藤岡　片手剣は攻撃力が低いぶん、手数の多さやアイテムとの組み合わせで勝負する武器です。『MH3(トライ)』では、水平斬りからの斬り上げや、盾を使用した攻撃といった新たなアクションを追加して、より状況に応じてアクションを使い分けられるようにしました。また、『MH3（トライ）』の新要素として暗い場所を明るく照らす「たいまつ」がありますが、片手剣はこのたいまつを抜刀時にも使用できる唯一の武器となっています。攻撃のバリエーション、アイテムと武器とのコンビネーション。この2つを、より意識して設計しました。

──ハンマーのコンセプトは、やはり見た目どおりに一撃が重い感じでしょうか？

藤岡　ハンマーは、機動力を生かしてチャンスをうかがい、強力な溜め攻撃を当てていくパワータイプの武器です。これまでは、通常の攻撃と溜め攻撃とが単発になりがちだったので、攻撃から溜め、溜め攻撃からの連係など、攻撃の派生を増やすことで、今まで以上に溜め攻撃を生かしやすい設計にしました。

──ランスはさまざまな面で進化したという印象ですが、どのように設計を見直していったのでしょうか？

藤岡　ランスは、優秀なガードの強さと一点集中の攻撃が特徴です。その持ち味をより生かすために、ガードから攻撃に転じることができるカウンター突きや、ガード状態でモンスターとの距離をすばやく詰めることができるガード前進などのアクションを追加しました。ランスはとにかくガードが強いんですが、一度ガードに回ると反撃しにくいという面もあるので、攻撃とガードを混ぜて一体化したかったんです。そこで、ガードから攻撃に転じていけるという武器に特化して、ガードが強いという印象をより前面に押し出すようにしました。

──太刀は今まで以上に攻撃に特化していますよね。

藤岡　太刀は全武器のなかでも、非常に攻撃的な立ち回りができますが、ガードができないため防御が弱く、攻撃を受けずにうまく立ち回るのが非常に難しい武器だともいえます。しかし『MH3（トライ）』では、そういった弱い部分を補うのではなく、より攻撃的な面を強化することで、太刀らしさを追求してみました。後方へ移動しながら攻撃する斬り下がりや、左右への移動斬りを駆使して、モンスターとの距離を保ちながら攻撃を当てていき、隙を見て気刃大回転斬りへとつないでいくことがポイントです。気刃大回転斬りを当てることでより強力な攻撃力を得られるので、今まで以上に攻撃的なスタイルになっていると思います。

──ボウガンのカスタマイズはとてもユニークですが、どのような考えから生まれたのでしょうか？

藤岡　ボウガンは遠距離武器という性質上、立ち回りだけで今まで以上の深みを出すのは難しいところでした。そこでいろいろと考えて、さらに深い遊びを提案するため、バレルやスコープの着脱など、これまでもあったボウガンをカスタムする楽しさを進めた設計を試みたんです。ボウガンをストック、フレーム、バレルの3つのパーツで構成して、重量によってライト、ミドル、ヘビィの3系統に区分するという方式ですね。ミドルという系統を新設したのは、ライト（パワー不足だが立ち回りが軽い）、ヘビィ（コストは高いが高出力）という図式に少し変化を加えたかったのと、武器性能のカスタマイズの幅を広げるためです。ボウガンの性能と立ち回りの変化が、遊びの幅を作ってくれていると思います。いつまでも、こだわりの一丁をマニアックに追及してもらえたら嬉しいですね。

長年培われた経験則が物をいうカプコンならではのバランス調整

──ACTの場合は、思うように操作できる部分と、思うように操作できないもどかしさとのバランスがおもしろさにつながっていくと思うのですが、そのバランス調整はどのように行っているのでしょうか？

藤岡　まず設計段階で、「ここをキャンセルして、こうつなげるようにしたほうが気持ちいいよね」とか、「この攻撃がコレにつながるとバランスが悪そう」とか、ある程度の原型となるようなものを作り上げます。これをいろいろな人にプレイしてもらって、ストレスになっている部分などの意見をもらい、細かなアクションや、アクション同士のつながりに調整をかけていく感じですね。

辻本　モンスターの攻撃やハンターの武器のアクションを全部含めて、ACTとしてのバランスを考えていく際

スラッシュアックス

斧状態と剣状態に変形可能

斧状態と剣状態の2つのモードがあり、変形して立ち回ることができる武器。斧状態は攻撃範囲が広く、抜刀状態での移動速度が速め。剣状態は、特殊な効果を持つビンの効果が発揮され、属性解放突きといった強力な攻撃を繰り出せるが、抜刀状態の動きは鈍くなる。なお、剣状態の際はスラッシュゲージ（斧状態の際に攻撃を当てることなどで溜まる）を消費して攻撃を行い、ゲージがなくなると斧状態に戻ってしまう。

Pick Up Weapon アンバースラッシュ

ベリオロスの素材によって作られた武器。すさまじい冷気を宿しており、剣状態のときは強属性ビンの効果により、その威力はさらに強烈になる。



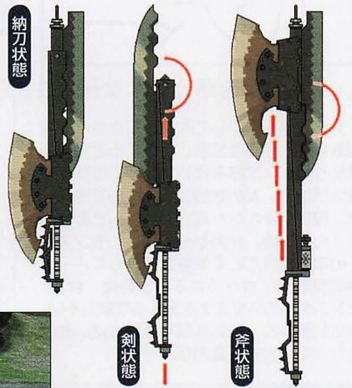
Pick Up Weapon 魔鎖狩

菱形の紋が目を引く、東洋風のスラッシュアックス。作るためにはジエン・モーランの希少な素材を必要とするため、並みのハンターでは入手困難な一品となっている。設定画を見るとわかるように、デザイン段階から変形機構がしっかりと意識されている。



変形の仕組み

スラッシュアックスの変形の仕組みは、右のとおり。納刀状態では、持ち運びやすいように柄や刃の部分が折りたたまれてコンパクトな形に。剣状態は柄の部分が伸び、右についている刃が回転して左へスライドして、剣の刀身となる。斧状態では剣の刀身部分がたたまれ、左の下部に付いている刃が上部へスライドして斧の刃先となる。





強力な属性解放突き

◀剣状態のときのみ使える属性解放突きは強力だが、スラッシュゲージをすべて消費するため、斧状態に戻ってしまう。

変形の流れ



▶斧状態から剣状態へと変形する際のアクション。変形の動きは、非常になめらかに表現されている。

のコンセプトは、自分がなぜ失敗したかということがわかるかどうか。それを納得できる作りになっているかどうかですね。あそこで欲張って余計に1回攻撃したせいでモンスターにやられたんだとか、納得して反省することで学習ができるようなバランスを目指しています。

藤岡　ACTというゲームジャンルということもありますが、自由に遊べる部分を大事にしながら、攻撃を1手で止めるか、2手までいけるかを考えて判断するのが、すごく重要になるゲーム設計を考えています。そのためには、1手1手が成功しているのか失敗しているのか、わかりやすくしないといけません。そして、それをやろうと思ったら、少し不自由な部分を作らないと、自由が生きてこないんですよね。「モンスターが強力な攻撃を出す際の予備動作を見たら、攻撃を控えないとダメ」だったり、「この攻撃は強いけど、そのぶん隙が大きいから使いどころを考えないとダメ」といった、ある意味で不自由な部分を作らないと、自由に遊べ過ぎて、逆に遊ぶ方向性が見えなくなってきます。場合によっては、みんなが一番楽な遊び方に流れて、遊び方が一本化されてしまうことになりかねません。そういう気持ちがあるので、不自由な部分というのをしっかり見据えつつ、そこから自由に立ち回れるような設計を意識しています。

――わかりやすい例だと、ランスはそうですよね。片手剣や大剣に慣れている人が初めてランスを使うと、まず回転回避がステップに変わって戸惑ったり（笑）。最初は使いにくい武器だと思うんですけど、ガードができて、ステップの便利さや使い方がわかってくると、ほかの武器とは違う自由度が出てくるという。

辻本　武器を使いこなせるようになったり、モンスターとの立ち回り方を覚えたりして、自由な立ち回りができるようになるのが気持ちよさにつながると思うんです。バランス調整というのはルール作りにも近い部分があって、「サッカーでは手を使ってはいけない」というルールがあるのと同じような感覚ですね。

藤岡　どこかで納得してもらわないといけないんですが、不自由すぎてもよくないと思うんですよ。頃合いを見て自由を与えないといけないし、最終的にはプレイヤーに気持ちよく遊んでもらわないといけないので、そのさじ加減はいつもシビアに考えています。いくら理屈をこねて作っても、プレイしていて気持ち悪いものはダメですから。特にACTはそうなので、1つ1つの武器の遊び心地は全然違うけど、最終的には気持ちいいほうに流れていける。そんな感覚を大事にして作っています。

――そういったさじ加減は、本当に難しいと思います。ACTの場合は特に、当たり判定などのちょっとした差が、すぐ感触の違いとして出てしまいますよね。

辻本　カプコンはずっと対戦格闘を作ってきているので、そのさじ加減がおのずと見えてくるんです（笑）。

藤岡　対戦格闘のノウハウがあるのは、本当に大きいですね。対戦格闘って、キック1つとっても、その足がちょっと上まで届くか、少し前に伸びるかで、遊び心地がガラリと変わるんです。ゲームの作り手は、その遊び心地の仕上がりまでイメージして、細かく仕込んでいかないといけないと思うんですよ。人と人とのやりとりや駆け引きがある対戦格闘は、特にそうですね。

――やはり、経験則というのは大きいですか？

藤岡　攻撃を当てたときの気持ちよさや、使い勝手のよさという部分の感触は、言葉では示しにくいものばかりなんですよね。（手を大きく前に伸ばしながら）このへんに攻撃したいんだよ、みたいな（笑）。

――開発現場では、身振り手振りを交えた感じのやりとりが多いんですか？

藤岡　平面では示せない範囲や感覚なんですよね、「このへん」って（笑）。一応、企画書の段階でアクションごとの攻撃範囲は作るんですけど、実際にゲーム中のアクションに落としていく際は、もっとシビアに考えないといけないんです。僕達がよく言うのが、「引っ掛けたい」という言葉ですね（笑）。伝わりにくいかもしれませんが、バッチリ届くんじゃなくて、ギリギリで届くか届かないかみたいなニュアンスで、「引っ掛かるくらいの感じで」とか、「ここに引っ掛かけられるように軌道を作っておいてよ」なんて感じに使います。何気なく武器を振ったときに、なんとなく狙った場所に当たってくれるかどうかというバランスで、「当てたいと思って当てる」のとはちょっと違うんです。開発現場では、こういう感覚的な言葉ばかり飛び交っています（笑）。

――本当にACTとしてのこだわりが強いんですね。そもそも『MH』シリーズは、その出発点から本格的なACTを目指していたとのことですが、別のジャンルの方向性を考えたことはなかったんでしょうか？

藤岡　本格派のACTということは最初から決まっていて、ブレたことはないですね。自分の失敗がちゃんと知覚できる、1つ1つのアクションをちゃんと見定めて遊んでいくというゲーム設計も、当初からのコンセプトです。自分のペースだけでゲームを遊んでいくとモンスターにやられてしまうけど、そこでどうしてやられたのかを考えていくと、ちゃんと打開策が見つかる設計ですね。

――単に武器を抜いてモンスターに突っ込んでいくような形ではなく、抜刀や回避アクションなど、すべてのアクションに必然性や使いどころが用意されていて、それを考えて打開策を見出す部分も楽しいんですよね。

辻本　さまざまな状況に対して、自分が何をするべきかをしっかりわからせたうえで、瞬間的に行動を起こせるように、アクションをうまくつなげるようにしています。そこをブツッと切ると、遊びにくくなっちゃうんですよ。

藤岡　かわさないといけないと判断するタイミングが適切なら、ちゃんとかわす行動をとれるように、攻撃の途中からキャンセルして回避につなげられるようにしています。最近のゲームでは当たり前になっている考え方ですけど、『MH』シリーズの場合は、初期の段階からそういう感覚を1つ1つ見定めてやってきました。体力の回復に隙が生じるのもその一種で、体力を回復したいなら、エリアを移動して逃げてもいいから安全なところで回復するように心がけてもらうとか。立ち回りの流れとして、ハンターにもモンスターにも攻守のチャンスとなる決定的な瞬間を作っていくことを意識しています。

――そういった部分も含めて、『MH』シリーズは難易度が高めのゲームだと思います。それなのに、ヘビーゲーマーからライトゲーマーまで、幅広い層の人達が『MH』シリーズを遊び続けるモチベーションがあるというのは、ACTとして遊んだときに納得がいく、絶妙なバランスという部分が大きい気がします。

藤岡　ACTである以上、ミスをするとやられてしまうという重圧はどうしても存在するんですが、それをうまく切り抜ける手段はすべて用意してあります。だから、失敗した部分が納得につながるようなバランス調整は、時間をかけている部分になりますね。

辻本　ACTがあまり得意でない人やライトゲーマーの方でも先へ進んでいける道筋は、シリーズの初期よりは用意しているんですよ。昔はもっとシビアで、モンスターの突進を一発食らったらキャンプ行きという世界だったので（笑）。デメリットの範囲を少しずつ狭めていっている部分はありますが、思想は全然変えていないですね。モンスターがハンターに対して、まったく容赦せずに襲いかかってくるというところは、絶対に守っています。

藤岡　そこでモンスターが手を抜くような動きにしてしまうと、緊張感がなくなって、打開策を考えようという思考へもいかなくなり、ハンターの立ち回りもブレてしまうんです。狩りをしているうちに、「モンスターの正面に立つから悪い」ということがちゃんと学習できるように、ゲーム設計のコンセプトに沿って、モンスター側の動きもしっかりと設計するようにしています。

太刀

練気をまとう鋭い刃

東方の地を発祥とする、洗練された細身の刀。従来の斬り下がり（後ろに移動しながらの攻撃）に加えて、『MH3（トライ）』では左右に移動しながらの攻撃が追加された。また、練気ゲージの仕組みが大きく変わったのも特徴。攻撃をすることで溜まる練気ゲージを利用する気刃斬りから気刃大回転斬りへとつなげることで、練気ゲージの色が変わり、基本的な攻撃力が一定時間アップするようになった。

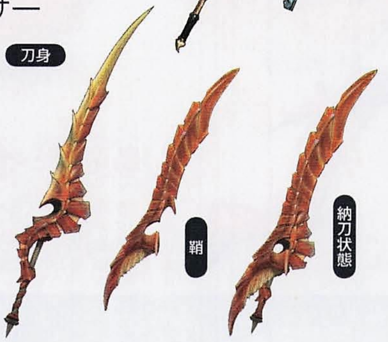
Pick Up Weapon 雷刀ジンライ

日本刀のような精錬されたフォルムを持つ太刀で、ラギアクルスの素材や大量の鉱石などを材料としている。鞘にはラギアクルスの鱗が使われているようで、青が基調となっている。なお、太刀は刀身単体ではなく、鞘も含める形で納刀状態まで意識してデザインされていることが多い。



Pick Up Weapon フレイムダンサー

火山などに生息するアグナコトルのヒレや爪などがふんだんに使われた太刀。攻撃とともに刀身が強く発火する仕組みとなっており、相手を焼き払うことができる。刀身のデザインは、炎が燃えているような独特な形状。そのデザインコンセプトは鞘にも生かされており、納刀した際の一体感は非常に美しいものとなっている。



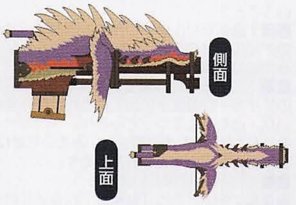
ボウガン

遠距離からモンスターを狙撃

さまざまな弾を発射して遠距離攻撃ができる射撃武器。従来はライトとヘビィの2系統で、それぞれ独立した武器の種類となっていたが、『MH3（トライ）』では、その区分が大きく変わった。プレイヤー自身がフレーム、バレル、ストックの3つのパーツを組み合わせてオリジナルのボウガンを作れるシステムになり、その重量によってライト、ミドル、ヘビィの3系統に区分される形になった。

Pick Up Weapon ジャギットファイア

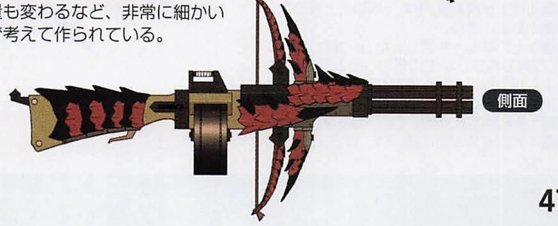
ドスジャギィの素材がメインに使われるもので、フレームとバレルの2つの部位で構成されている。重量的には、ミドルボウガンに該当する。



Pick Up Weapon 火竜砲改

リオレウスの素材から生産されるもので、一式を揃えるとミドルボウガンとなる。ボウガンはパーツごとにデザインされており、バレルの長さが変わると重量も変わるなど、非常に細かい部分まで考えて作られている。





俺だけの狩られ道



誰にでも忘れられない「俺だけの」狩られ道がある

前回、まだ暑いですねとか書いたら発売する頃にはすっかり寒くなってて残念な気持ちになりました。残念といえば、今回でこのコーナーも最終回です。最終回も文字ばっかりです。

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村			
発売中(8月26日発売)	¥3,990(税込)		
PSP	ジャンル	ETC(アイルーライフ)	冒険
	メーカー	カプコン	
	備　考	プレイ人数:1人用(アドホック時は最大4人)	

いろいろとモンハンを語るコーナー

モンハンなう ハイパー



編集部の30歳以上の男性編集者どもで構成された「チーム・俺だけの狩られ道」は荒んでいた。せっかく大人気ゲーム『ぽかぽかアイルー村』をプレイするのに、いつもと変わらぬヒゲとかスキンヘッドとか婚活中とか、そんな夢も希望もないメンツだと、まったくぽかぽかしない。そこで担当編集の男塾先輩が、歌って踊れるゲームアイドル・古川未鈴ちゃんを連れてきたのだった。

続・みりんちゃんとムラムラ村

【今回の座談会に参加した電撃の関係者とみりんちゃん】
電撃ゲームメディア主筆・倉西、電撃PlayStation編集長・西岡、電撃ゲームス・男塾先輩、ディアステージ・古川未鈴（みりん）

先輩：さて、前回はプーギーレースをプレイしたところで終わってしまったので、今回は通信探検をみなさんでプレイしましょうか。
倉西：いよいよって感じ。本当は最初にやるべきだったんじゃないの？
西岡：まぁ、プーギーレースも盛り上がったんだし、いいんじゃないっすか。
倉西：とりあえず最初は何からやってみようか？　やっぱりイャンクックとか？
みりん：私、イャンクック大好きです！　やりたいです‼
倉西：じゃあイャンクックにしよう。えーと…チームメンバーの先頭6匹が参加？　どういうこと？
西岡：通信でマルチプレイする場合は、各々のアイルーは6匹までしか参加させられないみたいですね。
倉西：てことは、3人でプレイしたら18匹のアイルーが画面上に出てくるわけか。すごいな。とりあえずやってみるか。
みりん：おつかれ度は関係ないみたいですね。職業の方を優先すべきみたいです。
倉西：「タル投げ師」います？
みりん：今のところ「音楽家」「探検家」「飼育係」「ハンター」ですね。
西岡：イャンクックに必要なのってなんでしょうね？
倉西：わかんない。とりあえずやってみよう。
西岡：イャンクックって確か攻撃すると逃げちゃうんですよね。必要な職業がクエストごとに設定されてるから、一度やってみるしかないかも。
倉西：さすが編集長。それっぽいこと言った。
西岡：たまにはね。
倉西：とかなんとか言ってたら、またムームー(西岡の名前）が先に俺のムラムラ村に来たよ。がっかり。なんでみりんちゃんより先に来るかねー。イラッとした。
西岡：そんなのどうだっていいじゃないすか。
先輩：アンタら本当に醜いよ。ほらスタートしましたよ！
倉西：うわ！　本当に3人分のアイルーがいるよ！
西岡：これはちょっとしたカオスですね……。
みりん：これ……指示って……？
倉西：指示って自分のアイルー達にしかできないみたいね。まぁ、これだけいたら当たり前か。
先輩：今、どうなってるんですか？
倉西：結局各自のチームごとに提案を決めて、進んで行く感じ。画面上ではわらわらとアイルー達が動いてる。
西岡：あ、ひどい！　倉西さんのチーム、ポポ目掛けて攻撃を仕掛けて行ってますよ！
倉西：お！　ポポノタンをゲットした。
みりん：いいなぁ……。
倉西：やるなぁ、ウチのチーム。
先輩：見る限りでは、かなりの荒くれ者達のようですが。
西岡：ひどいねー。
みりん：うわ！　いっぱいいるお‼
倉西：ランポスがたくさん出てきた。大丈夫、大丈夫。
先輩：倉西さん、かなり先行してますけど。
倉西：さっきからウチの「タル投げ師」が大活躍しまくりだよ。
西岡：倉西さん、アイテム何も取ってないでしょ？　大丈夫ですか？
倉西：いらないいらない。どんどん進む。
西岡：ランゴスタが出てきた。倉西さんの出番ですよ。頼みます！
倉西：ウチのアイルー強いよ。なんでだろ？
みりん：なかよし度が高いとか？
西岡：そうかも。なんか服とかもらってましたよね。
倉西：なんも考えてないんだけどね。強いからいいじゃん。
西岡：まったくぽかぽかしてないけどね……。
倉西：あ、しまった！　「料理人」入れてなかった。ただキノコ食ってるだけだし。
先輩：「料理人」ってなんですか？
倉西：「料理人」を入れてると焼いてくれたりするの。そうするとカルチャーショックになったり、おつかれ度が回復したりする。
みりん：お、そろそろイャンクックみたいですよ。うわー、か わ い い♪
倉西：急に進むのが怖くなった。
西岡：ちょw　本番で尻込みしないでくださいよ！
みりん：ぎゃー！　尻尾回転攻撃‼　私のアイルー達が吹っ飛んだ‼
西岡：あ、ウチのチームやっぱり優秀かも。追っ払ったよ！
先輩：え？　もう倒しちゃったんですか？
西岡：いや、これ確か2回逃げるんだよ。
倉西：よし、じゃあ追いかけるとしよう。こそこそ……。
みりん：こそこそ進む必要あるんですか？
西岡：うざいから踏んでっていいよ。
倉西：踏めねぇから。
先輩：足並み揃えましょうよ。
みりん：いくぜー。うわー火炎吐かれた！
西岡：がんばれ！　ウチのウルシ！
先輩：あ、また逃げた。早いなー。結構みなさん強いんじゃないですかね？
倉西：そうなんだろうけど、そろそろおつかれ度を回復させたい気持ちもある。
西岡：そうねー。
先輩：と、回復する間もなくまたイャンクックです。ちょっと不安。
みりん：あ、ウチのアイルー達、カルチャーショックです。「イャンクックは大声で叫んだニャ」だって。かわいー。
倉西：なんか強くなってるような……。さっきまでと違う感じ。
西岡：誰か笛吹いてない？
みりん：あ、私の麻痺の笛かもです。



鳥竜種・イャンクック

今回のプレイで3人が始めてクエスト成功した相手がこのイャンクック。シリーズではもはやおなじみのモンスターで、その攻撃方法はすべてのモンスターに通じる動作のためか、イャンクックで慣れるといった意味から「先生」などと称されることも。

西岡：お！　倒した！　剥ぎ取りしないと！
みりん：剥ぎ取れー！
倉西：剥ぎ取り出ない！　出ない！
みりん：怪鳥の耳げっと！
西岡：これであとはゴールすればいいのね。
倉西：なるほど、こういう流れなのね。おもしろい。
みりん：みんなでプレイするの、おもしろいですね!!
先輩：というわけで、無事ゴールです。
西岡：次、クイーンランゴスタ行きたいんですけど。
倉西：それマルチで行けないから。
西岡：あ、そうか。決まってるんですよね。じゃあほかに何がありますかね？
倉西：そうだな……あとはリオレイアとか。
西岡：あーいいですね。リオレイアは寝てるところを起こしちゃいけないんですよ。コマンドで「抜き足差し足」や「ほふく前進」持ってないとダメなクエストです。起こしちゃったら突進してきますからね。
みりん：「ほふく前進」はどの職業が提案するんですか？
西岡：「ハンター」とかかな？
倉西：まぁ、やってみればいいんじゃない。
先輩：行き当たりばったりですね。
倉西：とりあえず今行けるのはリオレイアとダイミョウザザミとかかな。
西岡：ザザミもいいっすねー。
倉西：砂漠ってさ、体力がじわじわ減りそうじゃない？　それが嫌でさー。
みりん：クーラードリンクないんですか？
倉西：見たことないね。
西岡：そこをなんとかできるアイテムくらいあるでしょー。
倉西：なんとかできるアイテムはきっとあるんだろうけど、よくわかんない。だから砂漠は止めといたほうがいいと思うんだけど、とりあえずダイミョウザザミに行ってみよう。
先輩：今クリアしたイャンクックは、かなり楽勝みたいでしたね。
倉西：そうね、何も考えなしでクリアしちゃった。次はそうはいかないだろうなー。
西岡：ザザミって何しないといけないんですかね？
みりん：やっぱり潜るんじゃないですか？
西岡：潜るからこちらも潜って攻撃をかわさないといけないとかあるかも。
先輩：音爆弾とかないんですかね？
倉西：タル爆弾とかを代わりに投げるとか？
西岡：まぁ、やってみましょう。行き当たりばったりで。
倉西：あ､いきなり潜ってるし！　間違った。
みりん：ランゴスタが！　たくさん！
倉西：でか！　いきなりザザミが出てきた！
西岡：これはやばい臭いがする！
みりん：ｗｗｗｗｗｗｗ
先輩：いきなりみなさんパニック状態ですね。
倉西：あれ？　でもいなくなっちゃった。
西岡：倉西さん、先どうぞ。
みりん：どうぞ。
先輩：どうぞ。
倉西：なんだよ、それ！
西岡：じゃあ、俺が行きます。
みりん：いや、私が！
先輩：いやいや、俺が!!
倉西：俺が行くよ!!
西岡、みりん、先輩：どうぞどうぞ。
倉西：！！？？
先輩：というコントは置いといて、ほら、なんか怪しい草がありますよ。
西岡：見るからに毒ぽい。倉西さん出番です。
倉西：だからなんで俺なんだよ。
西岡：残念、マタタビでした。
みりん：（何が残念だったんだろう……）
先輩：またザザミが出てきましたよ！
みりん：うわー！
倉西：でかい！
西岡：また潜った！
先輩：まだ本体が見えてないですね。
西岡：さっき取ったマタタビで、ハートマークが出ちゃってアイルー達が進まなくなっちゃった！
みりん：ホントだｗｗｗ
倉西：言うこと聞かない…もうだめだ…。
みりん：もうだめだお……。
西岡：あ、治った。時間なのかな？
みりん：ヤオザミが出てきた。うわ！　強いかも！　ぎゃーぎゃーぎゃー！
倉西：これはやばいやばい！　加勢に行く！
西岡：あ……。
倉西：ん？
みりん：（・∞・）？
西岡：すんません、やられちゃいました。難しかったですね。
倉西：ていうかさ、ザザミ、どうやって倒すんだろう？
西岡：わかんないｗｗｗ
みりん：後半まで行かないと倒せないとかじゃないですかね？
倉西：あー、なるほど。もう一回行こう。
西岡：多分ね、寝ないといけないと思う。回復をうまくやらないとすぐに終わっちゃう。
みりん：「採取」ってどの職業ができるんですかね？　全然出なかったんですよ。
倉西：「採取」はどの職業でもいいんじゃなかったっけ？　俺は結構出るけど。
西岡：ウチは結構ベストメンバーそろえました。ウルシとグラハムが入ってますから。
先輩：強いかどうかよくわかんないっすね。
倉西：「虫捕り屋」はいらないよな。
西岡：いらないでしょー、さすがに。
倉西：「飼育係」入れてみようかな。効くかどうかわかんないけど「催眠術」試してみる。
西岡：ザザミには効かないでしょーｗｗｗ
倉西：コマンド出るだけでおもしろいから。
西岡：おもしろいといったら「プーギーレース」ですけどね。
先輩：引っ張りますねー。
西岡：奥深いっすよー。
倉西：そう言われてもねー。
西岡：そうだ！　イモートにアドバイス聞いたらザザミ必勝法が何かわかるかも！
倉西：！！？？
西岡：なになに……「地中から出てきてもビックリちないように、気をつけるでち！」
倉西：全然意味がわからん。
みりん：じゃあ2回目行きましょう！
西岡：さっきより進みがいいかも。
倉西：みんな、マタタビで止まってるなか、俺のアイルー達は誘惑に負けない。
みりん：ダメだ、全然回復できない……。
倉西：このヤオザミがかなりダメージでかい。アオキノコがあったら誰か食べてくれ。
西岡：アオキノコを求めて前進していくしかない気がする……。
みりん：料理して食べたらすごい回復した！
倉西：これだ！　やっぱり料理は必要だ！
西岡：特産キノコでも回復するよ！
みりん：料理します！　すごい回復力！
西岡：あ、なんか実がありますけど、これも料理したほうがいいんですかね？
倉西：いや、コゲちゃうかもしれないからそのまま食べよう。
みりん：え、コゲちゃうのか。しくしく。
西岡：怪力の種だ！　力が強くなったよ！
先輩：今回は先ほどより順調に進んでいるみたいですね。
西岡：もう次のエリアに突入してる。あ、ザザミソをゲット。
みりん：いいなぁ～。私も欲しい。
西岡：これってみんなゲットしてるんじゃないですかね？　最後にまとめて貰えるとか。
みりん：それならよかった。
倉西：マヒダケがある。
西岡：麻痺させたいですねー。
先輩：ヤオザミを倒したら、もうすぐみたいです。がんばってください。
倉西：エリアが変わって､それっぽくなった。
西岡：やばいやばい！
みりん：きた！
先輩：はじかれまくってますね。
倉西：そうか、背中はだめなのか。
西岡：囮みたいな人が必要かも。そんなわけで倉西さん、出番ですよ。
倉西：また俺かよ！
みりん：あ、潜った！
西岡：怖い！　……あ。
先輩：終わった……。
倉西：これは……まだここに来れるような器じゃないね、俺達。
先輩：そんなに一方的でした？
みりん：どうにもならなかったですねー。意外と連れて行くアイルーのチーム編成が重要かと。「料理人」はいたほうがいいみたい。
倉西：あきらかに「釣り」はいらなかった。
西岡：どうします？　なんかスゲー悔しいんですけど。
みりん：他のクエスト行ってみません？
倉西：じゃあリオレイア行こう。
西岡：寝ているリオレイアの側はこそこそと移動しようね。
先輩：というわけで、まだまだ楽しいマルチプレイは続きますが、ぼちぼちスペースがなくなってきました。ぶっちゃけプレイする前はどうなるかと思ってましたが、かなり盛り上がるので、まだマルチプレイしたことがない方は、是非プレイしてみてください！　では、またいつかお会いできる日まで！
倉西：うわ、レイアが起きた（爆）！



◀異色の組み合わせとなった今回のマルチプレイ。最後の方ではみりんちゃんもさすがに疑心暗鬼になったのか、ジト目で倉西を視殺することも！

お！　倒した！　剥ぎ取りしないと！（西岡）剥ぎ取り出ない！　出ない！（倉西）

俺たちで狩られ道

アイルー村でつかまえて

はい、そんなわけで楽しくプレイしてきた『ぽかぽかアイルー村』でしたが、このコーナーが今回で終了ということで、おしまいでございます。なんだかんだ言っても、マルチプレイはやっぱり楽しいなー……って、私こと男塾先輩はプレイできてないですけどね。みなさんのプレイを見てて、その楽しさは伝わってきたので、まぁよかったかなと。

さて、マルチプレイのラストをお伝えできなかったので、ダイジェストで解説しますと、「ほふく前進」のできなかったみりんちゃんが、結局リオレイアを起こしてしまい、大惨事に！　別に難しいことじゃないんですけどね、そういう簡単なことを１つずつこなしていくことが、このゲームの楽しいところでもあるのかと思うわけです。しかし、2回目はリオレイアをクリアしたものの、その先にいるイーオスの群れによって､クエスト失敗に。……うーん、奥が深い。

最後ということで、それでは3人に締めの言葉をもらいましたので、掲載いたしましょう。

先輩：総評としてはいかがですかね？
西岡：俺達の総評だったら、ダサい。ひどい。
倉西：ありがとうございました。いや、がんばったよ。楽しいね、マルチプレイ。
みりん：クエスト行くの楽しかったです。
西岡：一晩遊びまくれるよね。
先輩：いや、一晩と言わず（笑）。
西岡：みりんちゃん､早くその村から出たほうがいいよ。縁起が悪いから。
先輩：変な臭いがついちゃうから。
倉西：どんだけだよ。
先輩：何か締めの言葉くださいよ。
西岡：おつかれさまでした。
先輩：そんなっすか。
倉西：まぁ、思ったよりもみんなが進んでなかったね。
西岡：マルチプレイのおもしろさはすごくわかったから、電プレでも何かやりたいねー。
みりん：初マルチプレイだったので緊張しましたけど、すごく楽しかったです。またやりたい！　あと『MHP 3rd』も楽しみ過ぎる！　連動もあるみたいだから、今から『アイルー村』やって、待ちましょう！
先輩：みりんちゃんが上手に締めてくれました！　というわけで、次回は『MHP 3rd』ですかね？　わかんないですけど、また会う日まで!!

最新の『モンハン情報』が満載！

モンスターハンター情報局
MONSTER HUNTER INFORMATION

アナタならどれを買う!?新作商品ラッシュがやってきた～！

夏に『アイルー村』がヒットを飛ばし、冬にはいよいよみんなが待ち焦がれる『MHP 3rd』が発売！　さらに広がる『モンハン』ブームを前に、グッズもチェックしよう。



グッズ　デフォルメされたキャラが愛くるしい♥続々発売されるグッズをまとめてCHECK!

シリーズを通じて人気のキャラが、デフォルメされた愛らしい姿で登場。「モンスターハンターフリフリマスコットキーチェーン」ではプーギーがさらにデフォルメされてかわいくなっているので、プーギーファンはぜひとも入手したい一品だろう。また、『MHP 3rd』のTシャツは、オトモアイルーの新作イラストを採用している。



モンスターハンター2D ぬいぐるみ（リオレウス／リオレイア）
各¥1,890（税込）
発売中

▲▶目元にモンスターの荒々しさを残した絶妙なデフォルメ。サイズはどちらも約20cm。



モンスターハンターフリフリマスコットキーチェーン
各¥800（税込）
発売中

◀どのキャラも一部がゆらゆらと揺れるギミック付き。全長約5cmなので携帯機器に付けよう！



モンスターハンターポータブル 3rd Tシャツ（オトモアイルー）
※サイズはS～XL
¥2,993（税込）発売中

▶ドスジャギィのエリマキを連想する装備と、リオレウスを模した装備を身につけた2匹のオトモアイルーの姿が。

モンハン部グッズ　モンハン部だけのプレミアムなアイテムはオススメ度MAX!

携帯ファンサイト「モンハン部」の部員だけが購入できる限定商品が2点登場。公式部員ジャージは大変な人気のため、早めに購入しないと入手困難になってしまうかも……！　公式部員ジャージを着たマニャのキーチェーンも要チェック！



モンハン部 公式部員ジャージ（ジンオウガ）
¥5,880（税込）
発売中



▶バックプリントは『MHP 3rd』のメインモンスターである「ジンオウガ」がモチーフ。ロゴもリニューアルしてクールに。



モンスターハンターフリフリマスコットキーチェーン（マニャ）
¥800（税込）
発売中

◀ユラユラ揺れる楽しいマスコットのシリーズから「マニャ」が部員限定商品として登場。公式部員ジャージのピンクバージョンを着ており、バックプリントも忠実に再現。

ハンティングカード　発売直前の第8弾重要カードを紹介!

10月22日発売予定の第8弾のクエストカードの情報が届いた。どれも対戦の勝敗を決する重要なカードとなるので押さえておこう。

モンスターハンター ハンティングカード ブースターパック 暴れ狂う牙
【パック（カード10枚入り）】¥315（税込）
【ボックス（15パック入り）】¥4,725（税込）
10月22日発売予定



▲クリアで得られるGP（ギルドポイント）は少ないが、第8弾収録の「ダイミョウザザミ」があれば相手のハンターカードの位置を移動できる。



▲第8弾には「イビルジョー」が2種類収録されている。どちらも対戦相手の戦略を打ち崩す強力なオープン能力を持つので、一発逆転も可能か。



▲クエストをクリアしたあとに、第8弾収録の「最終決戦！クシャルダオラ」を討伐すれば800GPを獲得可能。合計1200GPとなる。

ぎりぎりアイルー村　祝「モンハン日記 ぎりぎりアイルー村 ☆アイルー危機一髪☆」ついに商品化決定!!

今夏に放送されたフラッシュアニメの「モンハン日記 ぎりぎりアイルー村 ☆アイルー危機一髪☆」がグッズとなって登場。さらに、11月24日にはDVDとBlu-rayの発売も決定！　デラックス版には「ぎりぎり過ぎてテレビではオンエアできなかった未放送新作」2本や「おたのしみDISC」などが付くので、見た人も見逃した人も必見だ。



モンスターハンター モンハン日記 ぎりぎりアイルー村 携帯ゲームクリーナー
¥683（税込）
9月下旬発売予定

◀メインキャラが勢ぞろいしたクリーナー。得意げなポーズなのは、ぎりぎりメンバーのデフォルトです。



▲▶A4サイズのファイルには「ギリギリアイルー村」の特徴であるドタバタシーンが。2枚セットで発売。

モンスターハンター モンハン日記 ぎりぎりアイルー村 クリアファイルセット
¥630（税込）
9月下旬発売予定

なーこのアイルーおいかけ日記♥　最終回！

私、なーこが担当してきたこのコーナーもリニューアルにともない最終回です。初代『モンスターハンター』から約6年。シリーズは元気よく続いて、さらにはアイルーのスピンオフタイトルまで誕生しました。元々シリーズのファンだっただけに、この流れは嬉しいですね～。展開が増えるということは、グッズもドンドン種類が増えるということ！　最近では集めきれないほどですし、女の子に向けたデザインも多くて嬉しい悲鳴をあげてます。さて、コーナーの思い出といえばイベントに行く機会が多かったので、今年だけで4回もアイルーの着ぐるみに会えたこと（笑）。コーナーが終わってももちろんグッズは追いかけていきます！

モンハン部情報局
無料で登録できる携帯ファンサイト「モンハン部」では、『モンスターハンターポータブル 3rd』体験版のダウンロードに必要なプロダクトコードを発行中。プロダクトコードの発行期間は11月30日（火）までを予定しており、1～4人でマルチプレイが可能だ。配信されるクエストは、以前東京ゲームショウ2010で体験できた試遊クエストとは違うものになっている。プロダクトコードは部員1名につき2名分もらえるので、友人同士で登録して挑もう。

狩られ道亜種
KARAREMICHI ASHU

Text by Seiichi Kuranishi



ハンターズフェスタ! に挑んだ!

怪鳥と青怪鳥を回りつつ、密林ではエリア3で釣りカエルも集めつつ、行商バァちゃんから角笛も買いつつ、なんとか音爆弾を50個、準備できました。
2010-09-23 08:16:50

そういえばドスランポス2頭も1回行きました。オトモのリリーがスタンは奪うわ、麻痺させるわで大活躍だったのですが、なぜにエリアの出入り口でやるかなぁ。攻撃できないし……。
2010-09-23 08:18:17

結果として剥ぎ取りもできませんでした。
2010-09-23 08:18:36

昨日発売になりました電撃PlayStation掲載「狩られ道黒毛」では「いよいよクエストに出発します!」的なことを書いて終わってますが、まぁだ、音爆弾の素材集めやってましたw ナルガクルガには音爆弾です。自慢じゃないですけどね、あれ(ナルガクルガは、跳びかかる前の身体を屈めている時に音爆弾を投げられると、だらしなくダウンします。復活してからは怒り状態になってしまいますが、ダウン中は大きな攻撃チャンスになります)、けっこううまいんですよ、僕。それを狙いたくて音爆弾の準備をせっせと進めていたのですが、考えてみればというかまぬけなことにというか、まずはイャンガルルガをどうにかしなければならなかったわけで……。

というところで、最初の挑戦は、見事、傷ついたガルルガで3落ち。まぁ、まぁ、こんなものです、しょせん狩られ道ちくしょう。
2010-09-23 08:19:29

あれだけプレイしたので、ガルルガの動きはある程度、わかっています。なかなか攻撃は喰らわなかったのですが、逆にこちらの攻撃が当たらない。太刀が悪いわけではない。
2010-09-23 08:20:37

ガンナー装備も用意してみようかなぁ……。
2010-09-23 08:20:57

他の方からの慰め「クエ的にガルルガが一番難しいですよね(涙)。
2010-09-23 08:26:28

そうかも……。
2010-09-23 08:29:18

他の方からのアドバイス「爆弾オトモ連れて行くといいですよ」(といっても、今回は協力プレイのための練習だったのですが……)。
2010-09-23 09:22:31

他の方からの感想(?)「特に悲惨なのはトトス先生を水中討伐です…ぷかーって水に浮いてて…。
2010-09-23 09:23:55

他の方からの激励「確か、倉西さんは私と同い(1968年生まれ)ですよね? ガンバって下さい!」。
2010-09-23 09:25:21

他の方からの感想(?)「グラビモスやディアブロスはガンナーだとタダの的ですが、剣士だとこんだけヤな相手もないですねぇ…」。
2010-09-23 09:26:15

恐縮です。がんばってみます RT @他の方: @kararemichi 確か、倉西さんは私と同い年(1968年生まれ)ですよね? ガンバって下さい!
2010-09-23 09:28:51

弓:角王弓ゲイルホーン、頭:金色ノ添髪・真(短縮珠×2)、胴:カイザーXレジスト(達人珠)、腕:カイザーXガード(名人珠)、腰:黒子ノ帯・真(名人珠)、カイザーXレギンス、発動スキル:見切り+3、集中
2010-09-23 09:47:36

弓装備を作ってはみたものの、立ち回りを想像すると不安に……。ライトボウガン用も作っとこう。
2010-09-23 09:48:16

ライトボウガン:デゼルトテイル(LV3通常弾速射)、リオソウルZキャップ(仙人珠)、カイザーXレジスト(弾製珠)、トヨタマ真【大袖】(弾製珠×2)
2010-09-23 21:27:11

トヨタマ真【丸帯】(弾製珠×2)、リオソウルZレギンス(名人珠)、発動スキル:見切り+2、高級耳栓、最大数弾生産
2010-09-23 21:27:24

ライトボウガン装備で挑むも、やはりイャンガルルガが突破できず。ただ、アイテムを相当残してしまったorz まずガルルガから全力。これを徹底しなければ。
2010-09-23 21:28:36

連れて出た爆弾オトモは活躍してくれた。火の玉を真っ正面から受けて、僕を守ってくれたり……なのに10分針って……。
2010-09-23 21:29:30

ライトボウガンで挑み、失敗しました。
2010-09-23 21:33:45

二度目のライトボウガン失敗。ガルルガは越えて、ティガまでは行ったんですが……。ただ、残り弾数と素材数を考えると、ライトボウガンは厳しいのでは? という結論に達する。頭だけを狙い撃てれば……。
2010-09-23 23:44:09

次は弓へ。残り時間も少なくなってきた。一人プレイでのクエスト成功は無理でも、せめて、せめてナルガに到達したい。
2010-09-23 23:44:55

ク、クエストまちがえたorz ディアブロスとディアブロス亜種にひき殺された。泣きたい。
2010-09-24 00:10:14

絶望。弓の立ち回りをすっかり忘れている。弓はあきらめる。そしてライトボウガンの残弾数に不安があるのだとしたら、剣士系武器しかない。苦手なヘビィボウガンは、残り時間を考えると無理……。
2010-09-24 07:04:49

この弓での挑戦は、ほんっとにひどかったです。全然引き絞れませんでした。溜めがまったくできてませんでした。まいりました。弓もけっこう自信のある武器だったはずなのですが……。イチから出直しです。

双剣:夜天連刃【黒翼】(防音珠、研磨珠)、頭:ディアブロZヘルム(仙人珠)、ディアブロZメイル(研磨珠×2)、リオソウルZアーム(仙人珠)、フルフルZフォールド(仙人珠)
2010-09-24 07:11:33

リオソウルZグリーヴ(研磨珠×2)、発動スキル:見切り+3、高級耳栓、砥石使用高速化
2010-09-24 07:11:43

思い立って双剣を試す。鬼人化→乱舞一択という、清々しいまでに陛下門下らしい作戦。そして、失敗。自分で言うのもなんですが喰らってはいないと思うんです、そんなに。でも、攻撃もできていない。つまり、じり貧。
2010-09-24 07:13:32

速報! 2落ちながら25分針でティガレックスまで終了!
2010-09-24 15:23:06

速報! ナルガの尻尾びったーんで3落ち。クエスト失敗orz
2010-09-24 15:37:13

とはいえ、ここまでくればなにか見えたような気のせいもしないでもない。一人プレイでやるんじゃないんだし。大剣も試しましたが、結局、武器は太刀に。残り時間はガルルガとナルガの個別練習!
2010-09-24 15:40:23

そういえば、いっしょにやる方とは、武器の組みあわせすら確認しあっていないw 二人太刀だと、ちょっと弱ったことにもなるかもw
2010-09-24 15:41:35

やっぱ楽しい! モンハン!
2010-09-24 15:44:07

つぶやきはここで終わっております。もちろんやりましたよ! 二人で闘技場に向かい、イャンガルルガからはじまって……と挑みましたが、結果は失敗でした、えぇ、あっさり。いや、相方さんは幹事さんでしたからね。いろいろお忙しくて、会の最後の最後に駆け込みでやりまして、途中、僕一人で轟竜に立ち向かったりして……うん、でも、楽しかったです。それだけは、そのことだけはまちがいありません。

(倉西誠一/201009301829)

ニンテンドー3DS

「持ち歩く、
響き合う、
毎日が楽しい。」



（原寸大）

ついに発売日が公開され、その詳細が判明しはじめた「ニンテンドー3DS」。そこに搭載された複数の機能や、現在開発中の新作ソフト情報をまとめて解説！

新機能1 裸眼で立体視が楽しめるワイド液晶

左右視差をつけた絵を表示するワイド液晶により、裸眼で3D映像を楽しめるのが最大の特徴。上画面右の「3Dボリューム」で、3D表示の立体深度をスムーズに変更可能。OFFにすれば、従来の2D映像でゲームを遊べる。

上画面 ・ワイド液晶 ・3D表示対応　下画面 ・タッチペンによるタッチ入力が可能

新機能2 新しく加わった複数の入力インターフェース

タッチペンに次ぐ、入力インターフェースが新登場。どれも3DSに必要不可欠な機能だ。

スライドパッド　Slide Pad

任天堂の携帯機では初となるアナログ入力パッドを搭載。十字ボタンと並んでおり、タッチペンも含め、さまざまな操作方法が考えられる。

モーションセンサー　Motion Sensor

3DS本体の加速度（速度の変化）を検出する。本体の位置を分析することで、"振る"などの直感的な操作も行えるようになっている。

ジャイロセンサー　Gyro Sensor

3DS本体の角度（傾き）や、角速度（傾く速度）を検出。モーションセンサーとの組み合わせで、3DS本体の姿勢と動きを高い精度でキャッチする。画面上の物を"転がす"操作や、3DS本体の向きを判別して画面を切り替えることも可能になりそうだ。

ニンテンドー3DS 本体概要

セット内容	●ニンテンドー3DS本体　●ニンテンドー3DS専用充電台 ●ニンテンドー3DS用ACアダプタ　●ニンテンドー3DS専用タッチペン ●SDメモリーカード(2GB)　●ARカード(6枚) ●かんたんスタートガイド　●取扱説明書　●保証書
サイズ	横:約134mm、縦:約74mm、厚さ:約21mm(閉じた状態)
重量	約230g
上画面	3.53インチ／裸眼立体視機能つきワイド液晶／800×240ピクセル 横800ピクセルを左目用·右目用交互に それぞれ400ピクセル割り当てることで、立体表現が可能
下画面	3.02インチ／タッチ入力可能／320×240ピクセル
カメラ	内側カメラ1個／外側カメラ2個 解像度はいずれも640×480(0.3メガピクセル)
無線通信	2.4GHz／ニンテンドー3DS同士の対戦プレイやすれちがい通信が可能 無線LANアクセスポイント経由でインターネットに接続可能 (セキュリティーを強化(WPA/WPA2)したIEEE802.11対応)
入力(操作系)	●A/B/X/Yボタン、十字ボタン、L/Rボタン、スタート/セレクトボタン ●スライドパッド(360度のアナログ入力可能)　●タッチスクリーン ●内蔵マイク　●カメラ　●モーションセンサー　●ジャイロセンサー
その他入力	●3Dボリューム……3D表示の立体深度をスムーズに変更可能 ●HOMEボタン……HOMEメニューを呼び出す ●無線スイッチ……ゲーム中でも無線をオフにすることが可能 ●電源ボタン
コネクタ	●ゲームカードスロット　●SDメモリーカードスロット ●ACアダプタ接続端子　●充電端子　●ヘッドホン接続端子
サウンド	上画面左右のステレオスピーカー
タッチペン	伸縮可能(伸ばした状態で約10cm)
バッテリー	リチウムイオンバッテリー
ゲームカード	ニンテンドー3DS専用のゲームカード サイズはDSカードと同等、容量は発売時点では最大2GB

DATA ニンテンドー3DS

●2011年2月26日
●¥25,000(税込)
●任天堂



アクアブルー



コスモブラック

2色のカラーバリエーション

本体色はアクアブルーとコスモブラックの2色。メタリック加工のクールなデザインが特徴で、背面の一部やタッチペンに施されたシルバーが、新たな3D時代の波を感じさせてくれる。

※画面はハメコミ合成です。



新たな3D時代到来!　裸眼で立体視が楽しめる新携帯機登場!

6月のアメリカ・E3 2010でのお披露目に続き、去る9月29日に開催された「任天堂カンファレンス2010」にて、新たな携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS（以下、3DS）」のさらなる情報が明らかになった。ここでは裸眼立体視だけにとどまらないその機能をチェックするとともに、充実のソフトラインナップを解説していく。

新機能3 3D写真が撮影できるステレオカメラを内蔵

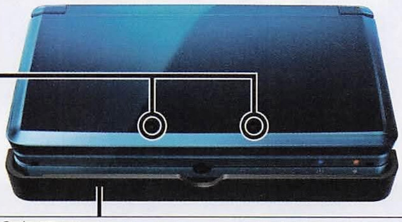
2つの外側カメラを使うと立体写真が撮影できる。撮った写真はもちろん3DS上で3D表示可能。カメラに写る顔や物体を認識して距離を測る使い方などが考えられる。

外側カメラ2個と内側カメラ1個でひろがる遊び

上画面の上部にある内側カメラと、本体外側についた2つのカメラを使い、2つの顔を合成するといった機能も!



◀発表会では、岩田氏と宮本氏の合成を披露。



3DS専用の充電台が付属

常に充電された3DSを持ち歩けるように、3DSを設置できる専用充電台が同梱される。

新機能4 さまざまな情報を収集する「いつの間に通信」

無線LANやWi-Fiアクセスポイントが近くにあれば、スリープモード中に自動で右のような情報・コンテンツを受信可能。

- ●新しいランキング
- ●新しいゴーストデータ
- ●新しい無料ソフト
- ●お知らせ
- ●その他の情報

新機能5 さらにパワーアップした「すれちがい通信」

3DSには本体自体の機能として「すれちがい通信」が搭載されている。そのため、対象のソフトを起動していなくても、複数のソフトのデータを同時に通信することが可能だ。

新機能6 ゲームを終了せずにインターネット可能

HOMEボタンを押すと、ゲーム中でもさまざまなメニューが選べる。インターネットに接続して情報を入手したり、コンテンツを購入することも可能。

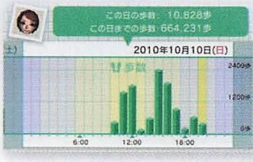




◀▲インターネットに接続すれば、すぐに3DS向け、DSi向けの配信タイトルが購入できる。

新機能7 3DSならではの内蔵ソフトが豊富

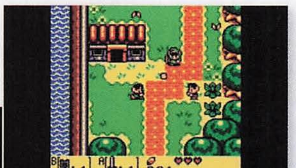
右のような、本体の機能を生かした内蔵ソフトのほか、3つのカメラを使った「ニンテンドー3DSカメラ」、プレイ時間などがわかる『思い出きろく帳』などを収録。



◀『思い出きろく帳』には歩数計機能も。

新機能8 「バーチャルコンソール」で懐かしのGB&GBカラーのソフトも登場

3DSでは、GB（ゲームボーイ）やGBカラーのソフトを配信予定。なお、3D表示に対応したソフトとして『ゼビウス』も公開。



ゼルダの伝説 夢をみる島DX（1998年発売）



スーパーマリオランド（1989年発売）

◀▲懐かしのゲームで遊べる、Wiiでおなじみ「バーチャルコンソール」が3DSでも登場。GBシリーズのラインナップが3DSで蘇る日は近い!?

その他の新機能

●ソフトとデータの引越し機能
通信機能を使って、DSiなどでダウンロード購入したソフトを3DSに引越し可能。DSiユーザーにうれしい機能だ。

●DSシリーズのソフト互換機能
DSiに搭載された機能はすべて持ち合わせているので、DSシリーズのソフトにもバッチリ対応。

●保護者による使用制限機能
レーティングによるゲーム起動制限、ブラウザの起動制限など、DSiの機能をさらに拡充。

任天堂カンファレンス2010 EVENT REPORT　3DS本体に内蔵されたソフトの一部を紹介!

ニンテンドー3DS本体に内蔵されるソフトとして、はじめから多数のソフトが収録される予定だ。ここでは、そんな3DSの機能を活用した3種類のタイトルを写真つきで紹介。

Miiスタジオ　自分だけのMiiを作成して通信やQRコードで交換しよう





◀▶顔写真から自分そっくりのMiiを作成!

自分だけのキャラクターである"Mii"を作成できるソフト。従来からのMiiももちろん使えるほか、3DSのカメラで撮影した顔写真からMiiを自動生成することもできる。自分で作成するのが苦手な人もこれで安心だ。また、作ったMiiを対応ソフトに登場させたり、友達と交換したり、画像データや専用のQRコードを作成することも可能。これらは名刺に印刷したり、Webに掲載したりできる。

すれちがいMii広場　「すれちがい通信」を使ってMiiを増やそう!

3DSを持ち歩いてすれちがうだけで、ほかの人のMiiが自分の手元に集まるソフト『すれちがいMii広場』も内蔵。すれちがったMiiからは、現在その人が遊んでいるソフトなどの情報がわかる。



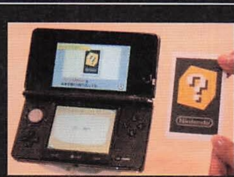


すれちがった時間や回数も確認可能!

◀どこから来たかや、最後に遊んだソフト名など、そのMiiの詳細がわかる。3DSを持ち歩いて、より多くのMiiとすれちがおう!

ARゲームズ　ニンテンドー3DSの立体映像と流行のAR技術の組み合わせ!

内蔵ソフトのなかでも特にユニークなのが、AR（拡張現実）技術を利用したこの『ARゲームズ』。カードに書かれた情報をカメラで読み込むと、上画面に現実にはない映像が立体視で出現する。なお、3DS本体には、このARカードが6枚同梱される。



◀何が飛び出すかプレイするまでわからない。



画面上で再現されるその臨場感に驚き!!

▶現実には存在しないドラゴンが、上画面から飛び出すかのように襲い掛かる! 3DSを上下左右に動かし、的や敵の弱点を狙おう。

充実の3DSタイトルラインナップは次ページへ!

2011年2月26日始動!!

このタイトルに注目!! 1

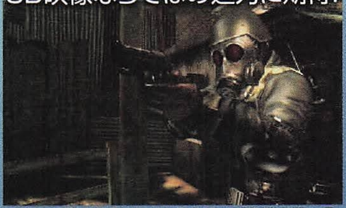
BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

●カプコン　●発売日未定

やり込み要素の多さに期待！

『4』や『5』などで、クリア後のやり込み要素として登場した「THE MERCENARIES」。指定された装備を手に、限られた時間内で敵を撃破してハイスコアを目指すというシンプルなルールが、本編に負けず劣らず僕をトリコにした。そんな人気コンテンツが、3D映像に対応し、手のひらのなかで楽しめるとは。今からワクテカが止まらない。綿密な戦略を練り、前人未到のハイスコアを目指すのも楽しいが、個人的には小難しいことは考えず、ひたすら銃をぶっ放していく爽快感に期待したいところ。クリスやジルをはじめ、操作キャラが豊富なのも、シリーズファンとしては見逃せないポイントだ。「死神」の異名を持つハンクなど、お約束のキャラも登場するあたりに、開発スタッフの愛を感じてニヤケてしまった。ネットワーク機能を使った協力プレイも可能らしいので、編集部で布教してワイワイ楽しもうと思う。　（TDB）

3D映像ならではの迫力に期待!



▲シリーズに登場したキャラクターが多数参戦。そのなかにはナゾの多い人物・ハンクの姿も!

FISH ON（仮）

●アスキー・メディアワークス　●2011年春

ボートなどを使って釣りポイントへ移動し、多彩なルアーを駆使して魚を釣り上げる本格的なスポーツフィッシングゲーム。透明感のある水中を迫力たっぷりに泳ぎ回る魚たちは、見ているだけでも満足できるほどに美しい。



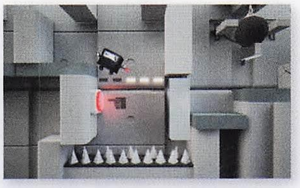


▲さまざまな魚たちの姿を、ハイクオリティな3D映像で楽しむことができる。

キュービック ニンジャ（仮）

●AQインタラクティブ　●2011年春

3DS本体を傾けて、キューブ状のニンジャをカラクリ屋敷から脱出させるアクションパズル。行く手を阻むさまざまな敵や仕掛けを3DSの傾きだけで見事に乗り越え、ニンジャを無事にゴールへと導こう。





▲巨大な犬も登場。キューブなニンジャの命運はプレイヤーにかかっている。

スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition

●カプコン　●2011年春

全35キャラクターを忠実に再現した『スパⅣ』が、新要素とともに3DSに登場！　コマンド入力による操作以外にも、タッチスクリーンで必殺技を簡単に出すことが可能。通信機能で対戦プレイも手軽に楽しめる。





▲強力な破壊力を持つウルトラコンボを、いかに効果的に決めるかが勝利の鍵だ。

3DS座談会その1　電撃ゲームスだけに（？）イチ押しは『ARゲームズ』！

おしょう：ついに！　ついに「ニンテンドー3DS」の発売日が発表されました！　ということでココでは、9月29日に開催された「任天堂カンファレンス2010」の内容をもとに、編集長のおいらと担当編集のブロスが、ハードとソフトの両面に対する期待を語っていきたいと思います。まずは2月26日という発売日ですが……。

ブロス：当初は「年内に発売されるのでは？」という勝手な予想もありましたが、岩田社長が語るように、製品の完成度や供給台数を考えると、2月は妥当な感じがしますね～。

おしょう：あと、裸眼立体視の世界は実際に観ないと実感できないだろうしね。具体的にどのような機会が設けられるかはまだ不明ですが、店頭などで実際に触れられるケースが増えてほしいですな。で、本体についてですが、主な機能はE3の段階でだいたい判明していたものの、今回は3DSに内蔵されるソフトの数々が発表されたのがポイントでしょう。ちなみに、おいらのイチ押しは『ARゲームズ』！

ブロス：あれは自分も楽しかった！　単にARコードやARカードを利用して画面にバーチャルなキャラを表示するだけなら、これまでもイロイロなメディアで実現していますが、ポイントはやはりAR（拡張現実）の技術と、3DSならではの裸眼立体視の併用です。これにより、ARカードを中心に3DS本体を

このタイトルに注目!! 2

Project ラブプラス for Nintendo 3DS

●KONAMI　●2011年

すばらしい現実をありがとう！

うひょほぉ！　『ラブプラス』キター !!　縦持ちだと立体視ができないらしいけど、そんなこと関係ねぇー！　恋人が縦とか横とかどうでもいいでしょ !!　いや、むしろ横持ちで立体視したとき、どんなイベントが起きるかのほうが気になりまくり。体を横たえて寝ている女の子のかわいい寝顔を3Dで拝めるとか？　もしも、そんなことが本気で起こったら、俺は昇天してしまうに違いありません。そうそう、今回の『ラブプラス』は俺の顔を認識してくれるそうなので、今からエステに通おうと思います。少しでもつり合いの取れる彼氏にならないとね！　じゃ !!　（カワチ）

よし、わかった とりあえず、リンコみせろ



▶「ホントにこんなに飛び出すの～？」とテレ隠しの発言をしておきながら、内心はワクワクで動悸がおかしくなりそうな俺です。ビバ、3DS！　ビバ、『ラブプラス』！　早くリンコが動いている映像も見せてくれ～！

BIOHAZARD REVELATIONS

●カプコン　●発売日未定

世界的人気を誇る『バイオハザード』シリーズの完全新作。ジルやクリス達、そしてBSAAが活躍する、新しいストーリーが展開。3DSの立体視が、物陰や暗がりにひそむ恐怖をよりいっそうかきたてる。





▲新作のストーリーや立体視によるホラー感がどのようになるのか楽しみだ。

DEAD OR ALIVE Dimensions

●コーエーテクモゲームス　●発売日未定

魅力的なキャラクターと、軽快につながる技の数々で人気の高い対戦格闘ゲームのシリーズ最新作が3DSに参戦！　美麗な3Dグラフィックで表現された熱い戦いを、携帯機ならではの手軽さで楽しむことができる。





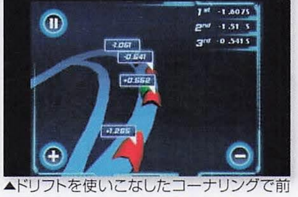
▲各ステージに用意されているギミックの数々が、戦いをより鮮烈に彩っている。

Asphalt 3D（仮）

●KONAMI　●2011年春

ハイスピードなレースバトルで世界的人気を誇る「アスファルト」シリーズ最新作。40種類のライセンスカーで、16の世界最先端都市を激走でき、ドリフトやハイジャンプを駆使した、迫力の3Dレースが楽しめる。





▲ドリフトを使いこなしたコーナリングで前車を追い抜し、トップへと躍り出よう。

※画面は開発中のものです。また、上画面の写真は3Dで表示されます。



プロ野球スピリッツシリーズ

●KONAMI　●2011年春

多彩なモードで、アクションプレイも監督プレイも楽しめる本格プロ野球ゲームの『プロスピ』シリーズが、3DSの立体視によってパワーアップ！　これまで以上の臨場感で、リアルなプロ野球を楽しめる。





▲ボールが迫ってくるような立体視で、投打の駆け引きのおもしろさもアップ!

チョコボレーシング 3D(仮)

●スクウェア・エニックス　●発売日未定

『FF』シリーズでおなじみのチョコボや白魔道士などのキャラクターで遊べるレースゲーム。プレイヤーは、ステージごとに設定されたミッションの達成を目指す。キャラクターごとに設定された特徴を生かし、アイテム集めなどのミッションを勝ち抜こう。





▲自分の能力をアップさせるアイテムや、全体攻撃で相手を妨害するアイテムも登場。

とびだす! パズルボブル 3D(仮)

●スクウェア・エニックス　●2011年春

同じ色のバブルを3個つなげて消していく、定番の名作パズルゲーム。ステージをクリアしながら、地球や月などを旅して、立体視を生かした「ギミックパズル」や、奥行きのある画面演出などの追加要素を体験しよう。





▲つながったバブルの根元を狙い、一気にバブルを消してハイスコアを目指そう。

このタイトルに注目!! 3　戦国無双 Chronicle

●コーエーテクモゲームス　●2011年春

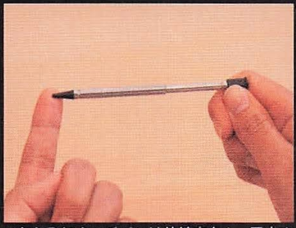
3Dの戦場で武将との絆が生まれる!

まず気になるのが、戦場が3Dになることで戦いがどう見えるのかです。やっぱり臨場感が違うのでしょうか!?　あと、主人公として自分の分身キャラを作れるのが魅力的ですね〜。ほかの武将とどう関わるのか気になります。私としては、大好きな石田三成に会えるだけで満足です！　（長雨）



▲一撃で敵をなぎ払う無双奥義・皆伝など、ド派手で爽快なアクションも健在です!

動かすことで、3D表示で立体的に見えるキャラの周囲を、まるで本物を見ているかのような感じで見ることができる。
おしょう：会場では実際に、カードから飛び出たドラゴンの側面を撃つゲームがプレイできましたな。リアルなテーブルの上で立体のドラゴンが動き回る様子はかなり新鮮！　ちなみに本体にはARカードが6枚同梱されるようですが、発売後に、新たなカードに対応することもできたりするのかしら？
ブロス：発売後の対応という意味では、通信機能が充実しているハードなだけに、Wi-Fi経由でのソフトのオンラインアップデートなども、不可能ではないかもしれませんね。
おしょう：実際「いつの間に通信」でさまざまなコンテンツが受信できるみたいだしね。日本テレビやフジテレビとの提携による、3D映像コンテンツの配信なども発表されたので、こちらもどのような映像が配信されるのか気になるところ。
ブロス：そういう意味では3DS本体だけ持っていても、かなりイロイロな楽しみ方ができそう。ちなみにWi-Fiのフリーアクセスポイントもこれまで以上に増えそうですが、これらの要素を考えると、やっぱり自宅にも無線LAN環境がほしいですね〜。



▲ちなみにタッチペンは伸縮自在！　最大まで伸ばすとDSiのタッチペンより長くなる。

タッチペンは縮めることでよりコンパクトに!

このタイトルに注目!! 4　METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

●KONAMI　●2011年

通信要素の詳細が気になる〜!

カンファレンスの会場で公開されたのは、E3でも公開されたデモ「The NAKED Sample」ですが、やっぱり数々の演出に胸が高鳴る！小島監督によると、3DSならではのカムフラージュ要素や、通信機能があるとのこと。個人的には『MGO』のような対戦がWi-Fiで楽しめることに期待！　（おしょう）



▲シリーズのなかでもドラマの評価が高い作品だけに、デモシーンの3D映像化にも興味津々。

スーパーモンキーボール 3D(仮)

●セガ　●2011年春

3DS本体を傾けながら、ボールに入ったおサルを転がしてステージを進み、ゴールを目指せ！　立体視を楽しむならば、スライドパッドでのプレイもあり。ジャングルや宇宙などの多彩なステージで、ノーミスゴールを目指そう。





▲各ステージのカラフルで美しい風景が、立体視によって一層美しく表現される。

新・光神話 パルテナの鏡

●任天堂　●2011年

女神パルテナの命を受け、人類を守るために冥府軍に立ち向かう天使ピットの戦いが、3Dシューティングに進化して登場！　溜め撃ちやダッシュ攻撃、回避を駆使してステージを進み、各章で待ち受けるボスを撃破していく。





▲遠距離攻撃と近距離攻撃は自動切り換えなので、簡単な操作で誰でも楽しめる。

STARFOX64 3D

●任天堂　●発売日未定

フライトSTGの名作として名高い『スターフォックス』シリーズが3DSに登場。オートセーブ機能搭載で初心者も安心だ。戦闘機アーウィンのほか、戦車や潜水艦などを操り、ストーリー進行とともに課されるミッションをクリアしていこう。





▲おなじみのキャラクター達によるフルボイスの通信会話も大きな見所だ。

このタイトルに注目!! 5　キングダム ハーツ 3D(仮)

●スクウェア・エニックス　●発売日未定

物語の時系列は謎だらけ!?

3DSで展開する『KH』シリーズ最新作。恒例となるディズニーワールドや派手なアクションが、3D演出でどう生まれ変わるのか楽しみです。また、公開された画面写真のなかには時系列的にありえない場面もチラホラ。もしかして、本作の物語は現実世界とは異なる場所で起きているのかも……？（ススタク）



▲主人公はソラとリクの2人。物語は『KH Re: コーデッド』の冒険直後から始まるという。

このタイトルに注目!! 6

nintendogs + cats

●任天堂　●2011年春

じつはニンテンドー3DSの真骨頂?

携帯機のなかでペットと暮らすというコンセプトや、すれちがい通信要素など、初代DS版ですでに基本となるゲーム性が確立していたタイトルだけに、実際に観る前は「3Dになってもあまり変化はないのでは?」と思っていたのですが……これが大きな間違い！　犬や猫が画面手前に寄ってくるときの臨場感は想像以上です。また、ポイントは内側カメラでプレイヤーの顔を認識して、顔を近づけるとペロペロなめてくれたりすること！　さらに当然ながら、新たな「すれちがい通信」にも対応しているはずなので、ある意味発表された数々のタイトルのなかでも、3DSの機能をフル活用したソフトといえるかもしれません。ちなみに試遊版では犬と猫の両方が登場しましたが、製品版でも両方いっぺんに飼えるようになってほしい！　あと子猫の場合、子犬と違ってすれちがい通信で迷子になりそうなイメージがあります(笑)。(編集N)

猫!　ネコ!　ねこ~!



▲猫好きにはもーたまらない「かわいさの3D化」。コミュニケーション時の仕草は反則級です。

STEEL DIVER

●任天堂　●2011年春

3つの異なる潜水艦ゲームが収録されている、潜水艦マニア垂涎の横スクロールアクションゲーム。潜望鏡をのぞいて狙いを定め、敵艦に魚雷を発射するアクションゲームや、ターン制で思考性の強い戦略対戦シミュレーションなどで遊ぶことができる。



▲横スクロールで進む潜水艦アクション。下画面でさまざまな操作ができそうだ。

どうぶつの森(仮)

●任天堂　●発売日未定

釣りや虫取りなど、村で気ままなスローライフが楽しめる『どうぶつの森』シリーズ。今作では、村長として村おこしをする要素が追加。また、キャラクターの等身が上がるなど、グラフィックも新しく生まれ変わっている。





▲部屋の中も3Dになり、立体感のある家具類は、まるでそこにあるかのような臨場感。

Pilotwings Resort(仮)

●任天堂　●2011年春

自分のMiiを操作して、3種類のスカイスポーツを楽しもう。空を飛びながら次々とミッションをこなす「ミッションフライト」と、美しい島を自由に飛びまわる「フリーフライト」の2つのモードが選択可能だ。





▲飛行機、ハンググライダー、ロケットベルトの3種目から選択することができる。

3DS座談会その2　「そこにあるかのような没入感」がニンテンドー

ブロス：次にソフトについてですが、個別のタイトルについては4ページにわたって解説してあるので、そちらを見ていただくとして、全体的な感想はいかがでした?

おしょう：E3で見たときは、立体視ということでアクション性に注目していたのですが、今回気づいたのは、『nintendogs + cats』や『どうぶつの森(仮)』のように、画面の中の独特な世界観や存在感を表現するゲームと、非常に相性がいいということ。立体視によって「そこにある感触」がよりリアルに表現されることで、没入感がかなり変わってきそうです。

ブロス：世界観を表現するという意味では、今後ワイヤレス通信などを利用したMMORPGのようなジャンルが出てくるとおもしろいかもですね。あと、その他のシリーズ作品についてはいかがでしょう?

おしょう：まずは「おなじみのシリーズが3Dになる」という映像面に注目が集まると思いますが、個人的には立体視はもちろんとして、標準搭載された通信やセンサーなどの各種機能を併用した、これまでのシリーズにない新たな遊びの可能性に注目したいです。あと、タイトル数としては現状でもかなりのラインナップがそろっていますが、「3Dになったらおもしろそう」ってタイトルは、まだまだあるかも。例えば『ポケットモンスター』シリー

このタイトルに注目!! 7

レイトン教授と奇跡の仮面

●レベルファイブ　●2011年春

レイトン達の動きが滑らかに!

E3のプレイアブルから変わっていた点を挙げると、レイトン教授とルークがこれまでの2Dの絵から、3Dのポリゴンに変わっていました。3Dで描かれたことにより、奥行きのある立体画面上を2人が会話しながら動くようになり、普通の会話画面でも見ていてとても楽しいです。また、前作からの変更点として、下画面でタッチペンをスライドさせることで、上画面に表示される虫めがねを動かして探索できるようになっていました。なお、今回、挑戦できたナゾは2問。そのうち1問は、立体迷路を進むもので、3Dらしさが実感できました。　(若様)

3Dの世界でもナゾ解明!





◀石像の顔を横一列に並べる問題。ハンマーで顔の下のブロックをずらして解いていく。

ペーパーマリオ(仮)

●任天堂　●発売日未定

紙のようにぺらぺらなマリオが活躍する、『ペーパーマリオ』の最新作！　今作ではシールがテーマになっており、ハテナブロックや敵から入手したシールを使い、ぺたぺたとマップに貼り付けることで新たな道を切り開いていく。





▲マリオの所持するブックからシールを選び出し、戦闘に使う新システムにも要注目。

マリオカート(仮)

●任天堂　●発売日未定

多彩なパワーアップアイテムや妨害アイテムを駆使して、デッドヒートを繰り広げる『マリオカート』シリーズ最新作が3DSに登場！　ワイヤレス通信やインターネット通信を使い、世界中の人々と白熱のレースで遊ぼう！



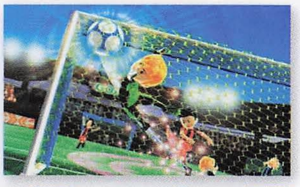


▲ドリフトで飛び散る火花や、高い丘からのジャンプの爽快感をリアルに体験できる。

DECA SPORTA EXTREME (デカスポルタ エクストリーム)(仮)

●ハドソン　●2011年春

サッカーやテニス、相撲やトランポリンといったバラエティ豊かなスポーツを10種目収録した『デカスポルタ』シリーズの最新作。迫力満点のド派手な演出で、最大4人まで遊べるチームスポーツを楽しもう。





▲迫力のある試合や演技が、立体視によりパワーアップしてゲームを盛り上げる。

※画面は開発中のものです。また、上画面の写真は3Dで表示されます。　

ダブルペンスポーツ(仮)

●バンダイナムコゲームス　●2011年春

タッチペンを両手に持って遊ぶ、新感覚のスポーツアクション。左手を上にスライドさせて弓を構え、右手をスライドさせて的を狙うアーチェリーなど、左右の手で異なる動作をする新鮮な操作感覚を楽しめる。





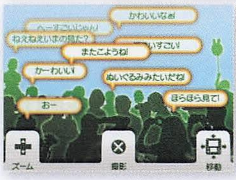
▲アーチェリー同様、サッカーも両手を使う。左手で助走をつけ、右手でシュートだ。

アニマルリゾート(仮)

●マーベラスエンターテイメント●2011年春

祖父から受け継いだ動物園に活気を取り戻すため、さまざまな動物を飼育して観客を呼び込もう。3Dで画面から飛び出すように再現された、飼育可能な動物は100種類以上。コミュニケーションで動物との絆を深めることで観客が増え、動物園も次第に大きくなっていく。





▲コミュニケーションにより、動物園は以前の活気を取り戻していく。

Ghost Recon Tactics(仮)

●ユービーアイソフト　●2011年春

特殊部隊ゴーストリコンの分隊を率いて、敵のロシアングループを相手に戦うシミュレーション。分隊のレベルを上げて装備を整え、さまざまな敵兵、地下施設で作られている軍用ドローン、戦車などの軍用兵器に立ち向おう。





▲家屋に隠れるゴーストチームのスナイパーとコマンド。この危機をどう乗り切る!?

このタイトルに注目!! 8　ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D(仮)

●コーエーテクモゲームス　●2011年春

祝!『時のオカリナ』完全復活!!

N64時代の名作中の名作が復活するとあって、かつてのファンにはもうたまらない1作。実際に観た画面では、当時のリンクの動きをホントに完全再現していました。あとは、もともと3D空間の表現に意欲的な作品だっただけに、それが立体視になってどうパワーアップするのかが見どころでしょう。(編集K)



▲おそらく攻撃の距離感などは、初代N64版と比べて、大幅に把握しやすくなる?

このタイトルに注目!! 9　テイルズ オブ ジ アビス(仮)

●バンダイナムコゲームス　●2011年

3DSで生まれた意味を知る!

『テイルズ オブ』シリーズ10周年記念タイトルである『テイルズ オブ ジ アビス』がまさかの登場!　いやー、突然の発表でビックリしました。2005年に発売されて、今でも人気のタイトルですから、うれしい発表ですね。3Dで表示されるルークやティア達を早く眺めてみたいです!　(AO)



▲画面の美しさは、原作とほぼ変わらず!　早くこの手でプレイしてみたいところであります。

3DS最大の魅力

ズ!　最新作の『ブラック・ホワイト』も通信要素がテンコ盛りですが、3DSなら、ポケモンが立体になるわ、コレクション要素がさらに充実するわで、もう大変なことになりそう(笑)。
ブロス: ともあれ、まずは2月26日にどんなソフトがプレイできるのか、今から期待したいですね。
おしょう: ですな!　あ、1つ言い忘れていた!　『ロックマンDASH』シリーズ復活バンザイ!

ロックマン DASH3 PROJECT

●カプコン　●発売日未定



▲秘宝を求めて各地を探索するディグアウター・ロックと、パートナーのロールの冒険が再び!

まさに「待望」の2文字が似合うシリーズ最新作!

『ロックマンDASH2』から約10年。ファンが待ち望んでいた新作がついに始動です!　「フリーランニングRPG」として発売された1作目からはもう13年になりますが、広大なフィールドや街の表現、自由なアクション性などは、今の時代、そして3DSなら、より進化した形で表現されるはず!　ロックやロールのその後のドラマも気になるところ。現在発表されているのは左のイラストのみですが、続報に期待!(おしょう)

Combat of Giants ダイナソー 3D(仮)

●ユービーアイソフト　●2011年春

プレイヤーは、古代の地球に生きるティラノサウルスとなり、邪悪な恐竜が支配する荒廃した大地で恐竜王を目指していく。戦いを通じて戦闘能力を上げ、邪悪な恐竜を打ち倒し、絶滅を迎えつつある仲間の恐竜達を救おう。





▲大災害によって荒れ果てた古代の地球では、ほかの恐竜との戦いも待ち受けている。

スプリンターセル 3D(仮)

●ユービーアイソフト　●2011年春

秘密部署最高のエージェントとなり、敵地に潜入せよ!　敵に見つからないように姿を隠しつつ行動し、さまざまなミッションをクリアして敵の陰謀を阻止するステルスアクション。シリーズ初の3D映像が臨場感を加速させる。





▲敵を倒すか、尋問するか。トレーニングでスキルを習得することで使い分けられる。

ドライバー 3D(仮)

●ユービーアイソフト　●2011年春

主人公ジョン・ターナーは、ニューヨークを浄化するため、5人の犯罪者達に立ち向かうことを決意。ニューヨークを舞台に、バイオレンスなストーリーと、ハイスピードなドライビングアクションが繰り広げられる!





▲ゲージをフルチャージにして敵の車へアタック!　イカれた敵キャラと車で戦え!

このタイトルに注目!! 10　リッジレーサー3D

●バンダイナムコゲームス　●2011年春

マシンが立体的に見える……見えるぞ!

3DS版『リッジ』、初体験してきました!　まずマシンが浮き出て見えて「おおっ!?」と驚かされたのも束の間、まわりの建物や風景も立体的に感じることができ、3DS版では臨場感が一際増しています!　そして個人的に気になるのは発売日。ロンチタイトルはまだ決まっていませんが、はたして……?(ブロス)



▲L/Rボタンの組み合わせでニトロが使えるなど、操作感やドリフト感は『リッジ』そのもの!



正式サービス ついにスタート!!!『FF XIV』

祝☆本格始動！　新たにエオルゼアの地に立った冒険者達のために、さまざまな角度から斬り込む『FF XIV』プレイガイドをお届け！

FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV

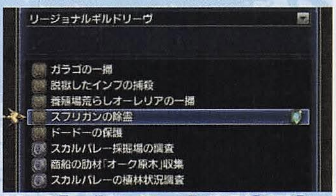
※データはすべて編集部調べのものです（2010年10月6日時点）

駆け出し冒険者におくる14のアドバイス ～Q&A～

『FF』シリーズの最新作であるとともに、オンラインゲーム独特のシステムが盛りだくさんの『FFXIV』。今回は、特に本作で初めてオンラインゲームに触れるという駆け出し冒険者がつまづきそうな、14のポイントをピックアップ！

システム　ギルドリーヴって、いろいろ種類があるけど、どう違うのですか？

ギルドリーヴとは、冒険者ギルドの窓口を経由して行うクエストの一種。リーヴに対応するクラスによって戦闘＆採集系か製作系かの2種類に大別され、それぞれリージョナルリーヴ、ローカルリーヴと呼ばれる。各リーヴプレートは最大8枚まで所持可能で、それを超える場合、リージョナルリーヴは更新前のものと交換、ローカルリーヴは消費することで、新しい依頼を受けられる。再発行は一定時間ごとに行われ、失敗しても再発行後に再受諾が可能だ。



リージョナル・ローカルそれぞれ8枚までギルドリーヴ受諾可能

リージョナルリーヴ

モンスターの討伐やアイテム収集、採集が主な目的。討伐系の難易度選択では、☆の数に応じてモンスターが強くなる。クリアは難しくなるが、より多くの修練値を得やすい（ソロでも☆2～3くらいはクリアできる）。また、リージョナルリーヴはパーティで共有（リーヴシェア）することが可能だ。

ローカルリーヴ

指定のアイテムを製作・納品することが主な目的。リージョナルリーヴと違って、依頼主と直接会う必要がある。製作に必要な素材は依頼主からもらえ（クリアに必要な数より多い）、それをすべて消費する前に規定数ぶんを完成させればOK。パーティを組んで共有できない、個人向けのリーヴだ。

ギルドリーヴの再発行　地球時間 36時間おき（9時 or 21時）に更新

システム　ゲーム開始直後のクエストの続きはいつできるのですか？

ゲーム開始直後から続く一連の連続クエストは、プレイヤーの持つクラスのどれかが、決められたランクまで上がると発生する。右のように初期状態では、メインシナリオの2つ目までしか進めることができないので注意しよう。また、ランク20になったクラスでは、特殊なクラスクエストの受諾も可能になる。

- クラスランク 1～：メインシナリオ1～2
- クラスランク 8～：メインシナリオ3
- クラスランク15～：メインシナリオ4
- クラスランク20～：クラスクエスト

システム　マクロの組み方がわかりません また、どんなときに使えばいいのですか？

マクロとは、下の表にあるようなテキストコマンドを順番に記述しておくことで、複数のコマンドを一気に実行させられる機能のこと。うまく使いこなせばキーボードやゲームパッドで1つ1つ入力するよりも素早く実行できる。メインアーム、サブアームの変更だけではなく、アクションスロットに各種アクションをセットすることもできるため、クラスチェンジの頻度が高いプレイヤーには必須となるだろう。まずは下に挙げた3つの例を参考に、マクロのセット＆実行（EX1のアクションや装備は自分が所持＆修得しているものに置き換える）の練習をしてみよう。

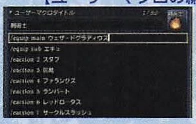
マクロの登録方法

【メニューからコンフィグを選択】



▶ユーザーマクロは、計100種類まで登録可能。まずはメインメニューを開いて、コンフィグへと進もう。

【ユーザーマクロの編集を実行】



◀設定するパレットを選んだら、マクロのタイトルを決定。1マクロにつき、最大10行まで登録できる。

EX1）クラスチェンジ&アクションセット

剣術士にクラスチェンジするための一例。マクロは上から順番に実行されるため、基本的にはメインアームの変更を1行目に置くこと。サブアームや各アクションは省略可能だ。

```
/equip main ダガー
/equip sub エキュ
/eaction 2 スタブ
/eaction 3 ガード
/eaction 4 レッドロータス
/eaction 11 挑発
/eaction 12 ケアル
/eaction 13 ストンスキン
```

EX2）ケアル詠唱用マクロ（範囲化オン）

実行後、対象を指定するだけでケアル。範囲化オフのバージョンも登録して、使い分けていくと便利だ。

```
/aoe on
/ac ケアル <st>
```

EX3）NPC（モンスター）ターゲット

目の前の一番近いNPCをターゲットする。F8キーと同じだが、ゲームパッドだけでも行えるのが強み。

```
/targetnpc
/lockon
```

◎マクロに組み込める主なテキストコマンド（※2）

コマンド名／書式	内容
/action（/ac）アクション名 サブコマンド ターゲット	指定部位に装備中の指定アクションを指定相手に行う。バトルレジメンモードの作戦フェーズ時は、指定相手に対して戦術アクションをスタックする。【サブコマンド】メインアーム（main）、サブアーム（sub）、省略:メインアームを指定
/areaofeffect（/aoe）サブコマンド	魔法の範囲効果を設定する。【サブコマンド】 on:範囲、 off:単体、省略:切り替え
/battlemode（/bm）サブコマンド	アクティブモードとパッシブモードを切り替える。【サブコマンド】 on:アクティブモード、 off:パッシブモード、省略:切り替え
/battleregimen（/br）サブコマンド	バトルレジメンモードとアクティブモードを切り替える。戦術アクションがスタックされている場合はバトルレジメンを発動し、作戦フェーズから戦術フェーズに移行する（サブコマンド省略時のみ）。【サブコマンド】 on:バトルレジメンモード、off:アクティブモード、省略:切り替え（戦術アクションがスタックされている場合はバトルレジメンを発動）
/marking（/enemysign）マーキング番号 ターゲット	指定相手にマーキングを設定する。マーキングの種類は1 ～ 8で指定する
/targetpc	ターゲット可能範囲内で、最も近い位置にいるプレイヤーをターゲットする
/targetnpc	ターゲット可能範囲内で、最も近い位置にいるNPCやモンスターをターゲットする
/lockon	ターゲットをロックオンする。再度コマンド実行で解除する
/automove	オートランに変更する。後退入力でモードの解除を行う
/wait 待ち時間	マクロの使用間隔を調整する。待ち時間「1」は約1秒に相当する。待ち時間の最高設定値は60で、それを超える値は0として扱われる
/recast アクション名	アクションの使用可能になるまでの残り時間をログウィンドウに表示する
/item アイテム名 ターゲット	指定相手に指定のアイテムを使う
/equipaction（/eaction）スロット番号 アクション名 サブコマンド	指定のスロットにアクションを装備する。アクション名が省略された場合は、そのスロットのアクションを外す。ただしクラス特有の初期アクションは外せない。スロット番号は1 ～ 30で指定する。【サブコマンド】メインアーム（main）、サブアーム（sub）、省略:メインアームに装備
/equip 部位名 アイテム名	指定の部位にアイテムを装備する。アイテム名を省略した場合は、その部位の装備を外す。【部位】メインアーム（main）、サブアーム（sub）、投擲器（throwing）、携帯（主）（pack）、携帯（副）（pouch）、頭（head）、胴（body）、胴（インナー）（shirt）、脚（legs）、脚（インナー）（garment）、手（hands）、足（feet）、帯（waist）、首（neck）、右耳（R.ear）、左耳（L.ear）、右腕（R.wrist）、左腕（L.wrist）、右人差指（R.index）、左人差指（L.index）、右薬指（R.ring）、左薬指（L.ring）

※2：コマンドのあとに「サブコマンド」などを入力する場合は、間に半角スペースを入れる必要がある。また「ターゲット」の指定に使用可能な代名詞は次のとおり。<t>…ターゲット対象の名前、<me>…自分の名前、<st>…サブターゲットカーソルで対象者を選択。

アドベンチャーズガイド

Q&A※プレイリポート※インタビュー

多角度からエオルゼアの歩き方を紹介!!!



ファイナルファンタジーXIV

PC 発売中(2010年9月30日発売 ※1)　**PS3** 2011年3月上旬発売予定

■スクウェア・エニックス　■MMORPG（オンライン専用）

※1 コレクターズエディション版は9月22日発売／通常版、CE版ともにオープン価格／料金は30日¥1,344（税込）

※3：通常攻撃…TPを消費しないファイター系アクション／WS（ウェポンスキル）…TPを消費するファイター系アクション／通常魔法…MPを消費しないソーサラー系アクション／魔法…MPを消費するソーサラー系アクション

システム　テレポをしまくったらアニマが一気になくなってしまいました

こればかりは、テレポに頼りすぎないよう注意するしかない。よく利用するエーテライトに拠点を設定、ほかは極力触れない。街への移動は徒歩、拠点に戻るときは行動不能時のデジョン（消費0）でアニマの消費を抑えよう。

アニマの消費	
遠距離テレポ	6
近距離テレポ	4
デジョン	2

アニマの回復　4時間に1回復

システム　装備は自分で修理するべき？

最初はNPCの簡易修理でOK。75%までしか修理できないものの、古品・廃品のアイコンが消える実用レベルだ。ただし、装備の適性ランクが上がると修理代も高くなるので、修理に必要なクラスは育てておいたほうが無難だ。

システム　防具って何でも装備できる？

答えは、ほぼイエス。○○専用というもの以外は、クラスに関係なく装備が可能。ただし、本来の性能を発揮するためには該当するクラス&ランク以上で装備する必要がある。性能補正はかなり厳しめなので、戦闘系クラスは注意。

生産　装備を外して製作している人が多いのですが、何かのおまじない？

採集や製作は、戦闘をしたときと同様に装備を消耗する。そのため、まったく関係のない装備は、消耗を抑えるために外す人も多い。ただし、適正な装備をすれば、成功率は大幅に上がる。

生産　進捗(Progress)が伸びずなかなか製作が成功しません

製作時のコマンドは、とにかく「作業～」が基本。「突貫～」は成功時の進捗の進みが大きいが、成功率は低い。また、意外と重要なのが「経過観察」で、下を参考にコマンド入力のタイミングを考えよう。ただ、何より一番大切なのは"自分のランクに合ったレシピを作る"ことだ。

◎製作中に変わる光球（素材）の色に注意!!

光球（素材）の色は成功率に関係する。不利な色なら「経過観察」で色が変わるのを待つのも手だ。



バトル　同じモンスターで強さの色が変わる？

モンスターにカーソルを合わせたときに見える"強さ"の色は、プレイヤーとモンスターとのランク差を基準に判断される。だが、お互いの数が増減（パーティを組むなど）すると、総合戦力が変わったことになり、色も変化する。

バトル　ありえないダメージを受けて行動不能に！

本作では、格上モンスターから受けるダメージが並ではない。強さが同じ赤色表示でも、なんとかなる強さなのか否かは判別不能だ。無駄な行動不能を避けるため、特に序盤は赤色のモンスターには近づかないようにしたい。

生産　地方によって採集で採れるものに違いはありますか？

特定の場所限定でしか行えない採集作業はない。ただ、ラノシアでは釣り、黒衣森では伐採、ザナラーンでは採掘のポイントが多いため、バザーでの供給量や価格は都市によって異なる。高く売るためには3都市を巡る必要がありそうだ。

場所限定の素材　地方や土地特有の名前のつく素材、淡水魚（黒衣森、ザナラーン）、海水魚（ラノシア）など

バトル　ファイター系のクラスで戦うと、よく行動不能になります。なにかイイ方法はありませんか？

本作では、一度修得したアクションは別のクラスでもセット&使用が可能（クラス専用のものは除く）。該当クラスで使う場合より効果は落ちるが、それでも回復手段を持たないファイター系のクラスでは、ソロがかなりラクになるはずだ。

◎序盤に修得しておきたいアクション


■ケアル（幻術士ランク4）
HP回復のおともに。再使用時間の間隔が短い。


■内丹（格闘士ランク6）
MPを消費しないHP回復。再使用時間は60秒。


■ブラッドバス（斧術士ランク4）
次に与えたダメージの一部を吸収。緊急用に。


■ストンスキン（幻術士ランク6）
一定量のダメージを防ぐ。転ばぬ先の杖として。

◎その他の候補

防御用に、剣術士の「ランパート」や斧術士の「ディフェンダー」、スタンで反撃する幻術士の「ショックスパイク」も優秀。

バトル　バトルレジメンがうまく発動しませんどういった効果があるのでしょうか？

バトルレジメンは2人以上で行う連携攻撃で、成功すれば敵に特殊効果を与えられる。まずはモードを切り替えて、行動を選択（※4）。全員セット後、発動ボタンを押せばOKだ！

バトルレジメンボタンをクリックして切り替え



◎連携の一例（※3）

- 通常攻撃→通常攻撃 ⇒物理耐性の緩和
- 通常攻撃→通常魔法 ⇒魔法耐性の緩和
- 通常攻撃→魔法 ⇒詠唱速度ダウン＋α
- 通常攻撃→WS ⇒TP上昇抑制＋α

ほか3連携以上も存在！

バトル　ギルドリーヴ以外でオススメのモンスター狩り場を教えてください

戦闘系のクラスを本格的にランク上げしようと思ったら、通常モンスター狩りは避けて通れない道。ソロで行う場合は、単体の取得経験値が多い強敵より、格下（強さが青や緑の表示）のモンスターをたくさん倒すほうが結果的に効率がいい。基本的にはリージョナルリーヴの推奨ランクのエーテライト周辺に、そのランクで丁度いい強さのモンスターが生息していることが多い。なお、通常モンスターは誰でも戦闘できるため、自分以外にも戦う人がいることを考慮しておきたい。

	ランク1～	ランク10～
ラノシア	リムサ・ロミンサの南側の灯台付近に、シープやラムなどの羊族が生息している場所がある。戦利品のシープの粗革が、革細工素材として高値で取り引きされるため、金策にもなる。	キャンプ・スカルバレーの南にいるドードーやブーク・ハッチリンクが狙い目。ランク10になりたてだと若干ソロはツライので、HP回復手段を用意したり、少人数パーティで戦おう。
黒衣森	キャンプ・ベントブランチ周辺の街道&広場のマーモットやファンガー（中毒注意）を狙う。戦利品のマーモットの粗革は、売却価格も高い。水辺に出現するファイアフライもオススメ。	キャンプ・エメラルドモスからクルザスへ続く街道沿い&広場にシスルテイル・マーモットが多く出現。ランク10代中盤近くなれば、黒江森の北側と南側にいる各種ガラゴも狙える。
ザナラーン	ウルダハを出て北西の袋小路にスナッピング・シュルーが多く出現。ソロならランク5～が推奨。ちなみに「ブレークアウト」という技は、移動すればかわせるので覚えておこう。	キャンプ・ドライボーンの東の高台の頂上に、シスルテイル・マーモットが数多く生息。キャンプの北にはドードーも多く見られるが、若干強いのでランクを上げてから挑もう。

※4：例えば、2人で「詠唱速度ダウン＋α」のバトルレジメンを敵に実行したい場合は、最初にAさんがバトルレジメンモードに切り替えて、通常攻撃の「ライトスラッシュ」を実行。次にBさんもバトルレジメンモードに切り替えて、魔法の「ファイア」を実行する。その後、Aさんが「バトルレジメン発動」（バトルレジメンモードのボタンが変化）を選択すると、Aさん→Bさんの順番で各アクションが発動し、そのバトルレジメンの付加効果である「詠唱速度ダウン＋α」が敵に付加される。

冒険者始めました 新米3人組突撃プレイレポート





正式サービス開始直後のホットなエオルゼアの様子をお届け!!

※データはすべて編集部調べのものです（2010年10月6日時点）

続いてお届けするのは、3人の新米プレイヤーによるプレイレポート！新規オンラインゲームならではの、彼らの手探り感あふれる様子は、これから『FFXIV』を始めるプレイヤー達の指針にきっとなるハズ。ちなみに今回は3国の雰囲気をレポートするため、それぞれ違う国でスタートしている。しかし『FFXIV』において、最初にスタートする国による違いは、進行可能なメインシナリオやクラスクエストが異なるという点以外、大きな差はない。街と街の間には安全な“街道”が用意されており、それこそ作成直後のキャラでも安全に3国間の移動が可能だ。3人のレポートを読んで気になる街があれば、下で紹介するルートを参考にぜひ足を運んでみてもらいたい。目的にあわせて転々と拠点を変えるスタイルも、冒険者らしいといえるだろう。

各国へのアクセスルート

To リムサ・ロミンサ
事実上、ザナラーン最西のフェリードックが目的地。ウルダハからは、キャンプ・ホライズンを目印に西へ街道を抜けよう。グリダニアからは、南のキャンプ・トランキルの先からザナラーンに入り、同じく最西を目指せばOKだ。

To グリダニア
ウルダハからは、キャンプ・ドライボーンの東から黒衣森へ入り、キャンプ・ベントブランチを目指して街道を北へ進めばグリダニアに到着。リムサ・ロミンサからは、ザナラーンを街道沿いに西から東へ進み、黒衣森へ向かおう。

To ウルダハ
リムサ・ロミンサからは船でフェリードックへ、グリダニアからはキャンプ・トランキルの南からザナラーンへ向かう。ザナラーンに着いたらエリア中央のキャンプ・ブラックブラッシュを目指し、そこから南下すればウルダハだ。

Report 1 リムサ・ロミンサ編

キャンプ・スカルバレーを中心にギルドリーヴを消化中!



Reporter's PROFILE
Seria Field
斧術士としてエオルゼアに生まれたヒューラン・ミッドランダー♀。現在のフィジカルレベルは26。最近は白系の装備で身を固めています。

みなさん、冒険を楽しんでいますか？ β版で散々遊んだのに、やっぱりリムサ・ロミンサに落ち着いたSeria Fieldです、こんにちは。最終的になぜリムサ・ロミンサに決めたかというと、斧術士ギルドと鍛冶師ギルドがあるからです。この2つのクラスは製品版でもやろうと決めていたので、やっぱりこの国だなと。あとは、β版で進めていたメインシナリオの続きが気になるという点もあります。海賊達のお宝をめぐる争いって、やっぱり心踊りますよね？もしかすると、報酬でもいいものがもらえるかもしれないし（笑）。というわけで、リムサ・ロミンサでスタートしたわけですが、やっぱり何度も通った国だけあって、無駄なくスムーズに進められます。まずはキャンプ・ビアデッドロックのギルドリーヴを消化し、ある程度斧術士の特技ランクをアップ。すべてのギルドリーヴを終えたあとは、役立つ特技を修得するため、ほかのクラスのランクアップを狙います。基本的にモンスターの配置もβ版とあまり変わらなかったので、まずはラノシア南西にあるオシュオン灯台付近へ。ここにはラム系のモンスターがいっぱいいるんですよね。比較的弱いうえに革素材を落とすので、お金稼ぎにも向いています。こんなふうにβ版の知識があるので、レベル上げや素材集めがスムーズに進む進む(´・ω・`)v

そんなことを繰り返していると、あっというまにランク10以上のギルドリーヴを受けられるようにまで成長しました。今はもっぱらキャンプ・スカルバレーを中心に活動中です。戦闘と採集の2つのギルドリーヴをここで同時にこなせるようになれば、報酬もガッツリもらえるのでお金には困らなくなりますよ。しかも、ここのギルドリーヴ報酬には、なかなか役立つ装備もあるんです。私の装備品の半分ぐらいは、ギルドリーヴ報酬だったり（笑）。とくにお気に入りは、最近入手したタールストローハット。釣りのギルドリーヴで得たものですが、識見力＋10に変質制御＋3と、採集や製作で役立つ能力があるのがステキ。麦わら帽子なのでポニーテールが隠れるのは残念ですが、最近はこれをかぶって活動中です。装備が報酬に出る確率はあまり高くないですが、そんなギルドリーヴが出たときはテンション上がりまくりです。というわけで、今日もまたいい報酬を求めて、ギルドリーヴに行ってきま～す！



◀これがお気に入りのタールストローハット。麦わら一つで修理できるのもいい感じ♪

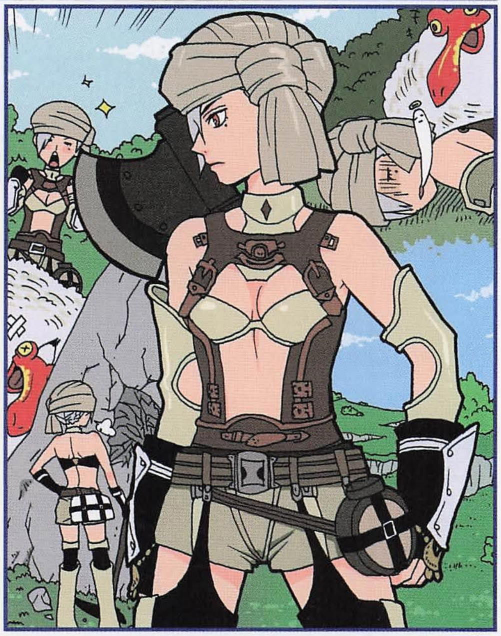


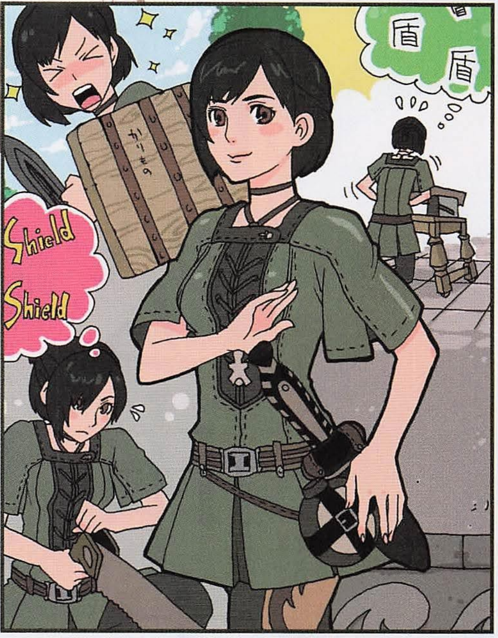
イラスト 江本聖

Report 2 グリダニア編
立派な剣術士を目指して木を削る毎日……あれ？



Reporter's PROFILE
Yukarino Nanase
β版の頃から、グリダニアひとすじのヒューラン・ミッドランダー♀。戦闘系のクラス、とくにファイターを極めたいなと思ってます。

初めてお会いする方は「はじめまして」、『FFXI』などでお見知り頂いてる方はエオルゼアの世界でもよろしくお願いします！　β版初期は主に幻術士をやっていたので、今回はファイター系をメインに育てていこうかなと思い、初期クラスはひとまず剣術士。開始国は剣術士ギルドのあるウルダハと迷いましたが、β版に引き続いてグリダニアでのスタートとなりました。さて、何はともあれ戦闘系のクラスを育てておかないと何もできないだろうと、ギルドリーヴで剣術士を集中的にランク上げ。オープンβ版で新米冒険者キラーだったファンガー達の中毒攻撃は、かなりマイルドに調整されたようで、"食らったら戦闘不能を覚悟する"なんてことはなくなり、ひと安心。しかし、順調にランクは上がっていくものの、剣術士を目指す誰もがぶち当たるであろう壁が訪れました。そう"盾"です。剣術士はサブアームに盾を装備することで防御重視のアクションが使える盾役としても活動できます。私もそんな盾役志望でして、フィジカルボーナスも全部VITに振っていました（HPと防御力も上がるし、目に見えて効果が体感できます）。でも、低ランク用の盾はショップ販売になく、プレイ開始時点ではバザーなどを見てもまだ出品している人も少なく、あっても高値（メインシナリオのクリア報酬を全部つぎこんでも当時は買えず）。結局、自作するしか！　という流れに。調べてみると、一番ランクの低い盾・エキュは木工で作る様子。グリダニアなら木工ギルドがあるうえに、素材の調達も楽々。ここで始めて大正解～ッと嬉々としながらハチェットを手に森で伐採し、原木を削り……をくり返す日々。あれ？　コレ楽しくない？　と目的と手段が入れ替わりつつ、ほかのプレイヤーさんの「エキュを完成させた！」というログにはげまされながら作業を続けています。が、エキュは木工主体の盾とはいっても、やはり金属部分があるようで、その素材を用意するためには板金のスキルが必要のようです。つまり次は甲冑師!?　私が剣術士として本格的に冒険するのは、もうちょっとだけ先の話になりそうです（笑）。



Report 3 ウルダハ編
製作活動するなら商業の国ウルダハで！



Reporter's PROFILE
Bros Chan
エオルゼアではミコッテに転生。クラスも、心機一転して槍術士をメインに。日夜、製作のために素材を集めてます。フィジカルレベルは25。

エオルゼアのみなさん、はじめまして！　『FFXI』で同名のキャラをご存知のみなさんも、この顔でははじめまして！　名はBros、姓はChan。両方合わせてBros Chanです！　名前だけでもフルネームで呼んでもらっても、どちらでもOKなのですよ。さて、エオルゼアでは心機一転して、ミコッテを選択しました。……いや、見た目に負けたというか、なんというか？　ヒゲキャラやポニーテールのキャラも作ってみたのですが、どうもシックリこなくて。だったら一番見た目の好きな民族で……ということでミコッテです。出来心です。【許してください。】とまぁ、そんな前置きは置いといて。

待望のエオルゼア生活始めました！　いや～、なんといっても製作が楽しいですね。個人的にトレードマークかな～と思っているのが頭の麦わら帽子で、早く自分で製作した麦わら帽子をかぶってみたいです。まぁ、ストローハットはすぐ作れるのですが、なんとなく園芸師の初期装備がお気に入りです（最初のクラスは初期装備のためだけに園芸師を選択）。そんな感じで、日々製作活動に勤しんでいるわけですが、ウルダハといえば、交易都市国家。商業が盛んな国ということで、製作メインで活動するならこの国かな～と。あとはメインシナリオのNPC2人（ニエルフレーヌ＆フ・ラミン）の関係が気になってて、製品版でスタートする国はウルダハにしようと決めていました。ちなみに自分のワールドでは、ウルダハはプレイヤー間のバザー街と化していて、まぁ、結果的にウルダハで始めたのは間違いではなかったのかも……？　ということで、生まれはウルダハな私ですが、最初の活動拠点はリムサ・ロミンサでした。理由は、羊が落とすシープの粗皮を大量にゲットしたかったから。やっぱり素材を敵から調達して製作する"素敵製作"はイイですね。まだまだ敵が落とす素材や狩り場などを把握していないので、そのあたりを学びながら、日夜レベル上げ＆ランク上げに励んでおります。そして、いずれはウルダハを拠点にがんばろうと思っています。そんなこんなで、新米Bros Chanをよろしくお願いします！





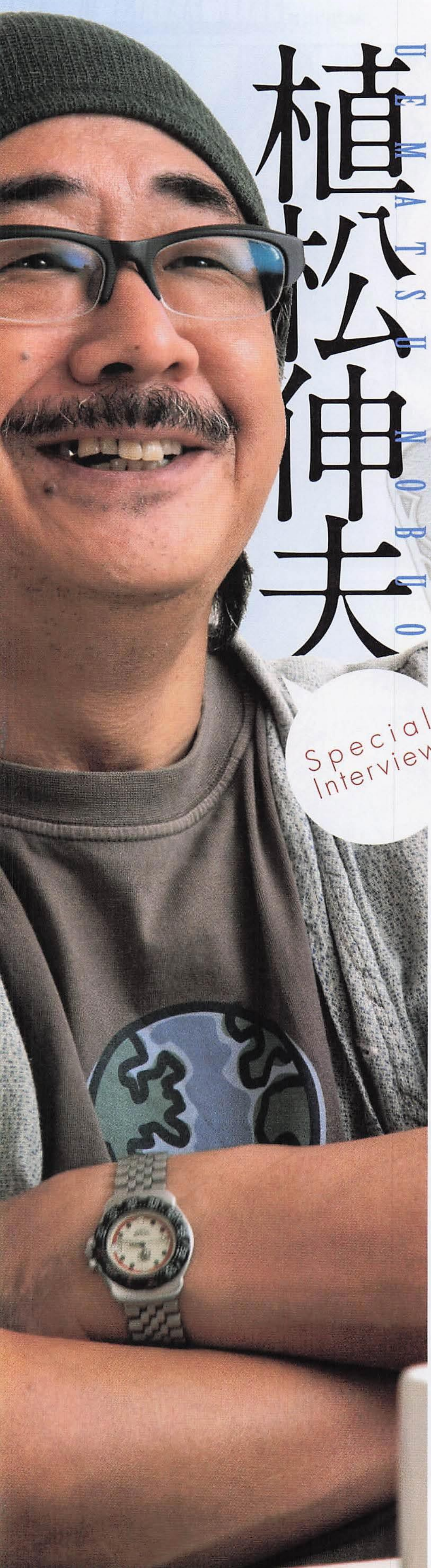
Peaberry Aroma & Osho Baldhead が語る オレ達だって冒険者だッ!!

Peaberry Aroma（以下、団長）：やりたい夫です！
Osho Baldhead（以下、Osho）：やれない夫です！
団長：っていうか、仕事が忙しくてまったく『FFXIV』がプレイできないです！　すっげ～やりたいのに。
Osho：団長は睡眠時間を少し減らせばいい気もするけどね……。こっちはまともに睡眠とれてないわ！　って『FFXIV』の話でしたな。団長はどこまで進めたの？
団長：えっとね～。キャラを作って……グリダニアで始めて、最初のイベントあるじゃない？　その途中のヒューラン女性とララフェル男性が倒れてるとこ。
Osho：それ最初に動けるようになるところじゃん（笑）。進めたうちに入りませんがな。むしろ、よくそこでログアウトしようという気になったなぁ。
団長：アハハ。いやもう、イロイロなものに迫られてまして。そういうOshoさんはどこまで？
Osho：ガハハ。じつはこのキャラにコレクターズエディションと通常版の両方の特典を持たせたかったから、9月30日までキャラを作らないでおいたのだよ。それでも団長と違って、最初のチュートリアルのギルドリーヴは終わらせたよ。短い時間で遊べるのも『FFXIV』のウリなんだから、それくらい時間は調節して作らないと！
団長：くっ。とてもとても忙しい、電撃ゲームス編集長のOshoさんにできて、オレにできないことはない！
Osho：でも、やっぱ時間が……。オイラ、今号の記事が終わったら『FFXIV』を本格的にプレイするんだ……。
団長：うわ～、死亡フラグ。ところで、思うんですが。
Osho：何だい？
団長：オレの呼び名、団長のままでいいんですか？（笑）

早く冒険した～いッッッッ!!!!



▲団長の『FFXIV』の世界では、いまだに倒れているグリダニアのメインシナリオのNPC達（イダ＆パパリモ）。彼らが目を覚まし、ストーリーが進むのは果たしていつ!?



植松伸夫

UEMATSU NOBUO

Special Interview

エオルゼアの世界を彩る

『FFⅩⅣ』のミニアルバムの発売を記念して、全曲を手掛けた植松伸夫氏にインタビューを敢行。『FFⅩⅣ』のサウンドの魅力や作曲についてのアレコレをうかがった。

数年先まで考えたオンラインゲームならではのサウンド作り

――ファンとしては「待ってました！」という感じですが、今回作曲を手掛けることになったきっかけはとは？

植松伸夫氏（以下植松、敬称略）：『FFⅩⅣ』のプロデューサーの田中弘道さんが、僕に声をかけてくれたのがきっかけですね。そのとき「どうせならメインテーマやバトルだけでなく、全部やりたいな」って田中さんに伝えたら、「むしろこちらからお願いしたいぐらい」という返事をもらいました。彼と仕事をしたのは『FFⅪ プロマシアの呪縛』の挿入歌「Distant Worlds」以来、数年ぶりになるのかな。

――久しぶりの『FF』シリーズの作曲ということで、特別に意識したことはあったのでしょうか？

植松：『FF』は今回で14作目になりますが、何かが共通しているシリーズというわけでもないですから。『FF』だから肩に力が入ったとか、そういうことはなかったと思います。ただ、『FFⅩⅣ』がオンラインゲームであるという部分は意識しました。聴く時間が限られるパッケージ作品と、何年にも渡って聴き続けられるオンライン作品とでは、やはり求められる曲も違いますから。

――曲作りにおいて、パッケージ作品とオンライン作品との違いはどこだとお考えですか？

植松：たとえば40時間で終わるゲームと、7～8年も続くゲームとでは曲の飽きられ方も違ってくるので、昔の『FF』と比べても1コーラスあたりの時間が長くなっているんですよ。これは『FFⅪ』のときも同じで、1つの曲にいくつもの展開を持たせています。

――『FFⅩⅣ』ならではの試みはありますか？

植松：十年近く『FF』シリーズから離れていたので、まったく新しいものを作るよりも、自分が昔やってきたものを多少なりとも意識したほうが、みんなビックリしないのかなというのはありました。そういう意味では、あえて新しいことはやっていません。まあ、同じ1人の人間が作っているんですから、そんなに劇的に変わることはないですよ（笑）。

――『FFⅩⅣ』の曲作りでコンセプトはありますか？

植松：今回は曲を先行して作ったわけではないんですよ。リムサ・ロミンサならば、こんな感じの海の都ですよとか、イメージボードのような資料をたくさん頂いて参考にしました。完成した曲は開発チームに渡して、軽い映像と音をフィックスしたものを送り返してもらいましたが、バッチリでしたね。これまでのパッケージ作品とも違うよさを感じました。やはりグラフィックの説得力が増しているという部分も、影響しているのでしょうかね。

――作曲で苦労したという曲はありますか？

植松：リテイクはほとんどなかったのですが、一番最初に作ったリムサ・ロミンサのテーマが、田中さんがイメージしていた部分と違ったみたいですね。基本的には僕にすべてまかせてくれますが、自分のイメージと違う部分についてはちゃんと言ってくれます。「ここはこういうシーンなので、こういうテンポでお願いします」と細かく指示されたんですけれど、実際に映像と合わせて見ると確かにそうだと納得できましたね。新しい作品の1曲目はある程度作品の色を決める部分もあるので、やはり悩むんですよ。

――となると、リムサ・ロミンサ以降もグリダニア、ウルダハなどの街の曲から作られたのですか？

植松：街のイメージボードが先に完成していただけで、とくに街から作曲したわけではないですね。ちなみに、リムサ・ロミンサ用に最初に作った曲は、「エーテルのまどろみ」として、フィールド・トラックスに収録されています。静かな曲なので、確かに改めて聴くと「これから冒険に行くぞ」という感じではないですよね。

――ちなみにフィールドとバトルに分けて発売されましたが、バトルもバリエーションがかなりありますね。

植松：多すぎるぐらいですよ。40時間ほどで終わるRPGならば、多くて5～6曲で何回も聞いてもらえるじゃないですか。『FFⅩⅣ』は年単位で遊ぶゲームとはいえ、バトルだけで20数曲も作ったので、全部覚えてもらえるのかな。そもそも僕は、基本的に争い事とかあまり好きじゃないんですよ。それなのに、なんでバトル曲をこんなに書いているんだろうって（笑）。

――でも、ファンとしては、植松さんのバトル曲をこれだけたくさん聞けるのはうれしいです。ちなみにフィールドとバトルでは、どちらのタイプのほうが作曲しやすいのでしょうか？

植松：それはフィールドですね。まあ、バトルでも4～5曲ぐらいならいい曲を書く自信はありますよ。まずハードロックっぽいのがあって、軽快な感じの曲もザコバトルにいいかもしれない。あとは変わったバトルとか、特殊なモンスター用にスロウな曲。ラストバトルはもう全力で気合いの入ったプログレッシヴ・ロックっぽいのでだいたい5曲ぐらいですね。それ以上になると、どこかでネタがかぶったりしますから難しいです（苦笑）。

ゲームサウンドクリエイターとしての熱き思いとは?

――植松さんにとって曲作りに欠かせないものとは？

植松：締め切りは欠かせないですね。あらかじめスケジュールを立てても、うまくいかない（苦笑）。あとは、今回こそいい曲を、あの人みたいな曲を書いてやるといつも思うんですが、肩に力が入りすぎて時間ばかりが過ぎて……。考えるのは重要ですが、誰かみたいにって考えてもムダなんですよ。それでもあこがれますけどね。

――むしろ今は植松さんがあこがれの対象なのでは？

植松：それはどうなんでしょうね。

――実際地上波で音楽番組に出演されたときも、かなり話題になっていました。

植松：じつは恥ずかしくて、放送は見られませんでしたよ（笑）。あのとき『FFⅩ』の「ザナルカンドにて」が流されましたが、あの曲は化けましたね。生み出す側としてはどの曲も思い入れがあるんですが、やっぱりどの国のコンサートでも喜ばれる人気曲があるんです。

――日本以外でもコンサートを開催されていますが、やはり人気の曲は世界共通なのでしょうか？

植松：ある程度は共通していますね。この曲以外にも『FFⅦ』の「片翼の天使」や『FFⅥ』のオペラ曲とか。『FFⅣ』『FFⅥ』『FFⅦ』の曲は、だいたいどの国でも人気が

植松伸夫氏 Profile

1986年にスクウェア（現スクウェア・エニックス）に入社後、『FF』シリーズを中心に作曲を手掛ける。2004年に同社を退社後、2006年に「SMILEPLEASE」を立ち上げ、同年には自主レーベル会社の「DOG EAR RECORDS」を設立。日本のゲームサウンドクリエイターとして、多くの人々に影響を与えてきた。

What's DOG EAR RECORDS

植松伸夫氏が代表取締役を務めるレコードレーベル。植松氏をはじめ、多くのアーティストによる作品の制作・販売ほか、マネージメント業務やコンサートなどのイベント企画・運営まで行う。同社の公式サイトでは、犬耳ラジオと題したネットラジオやブログなど、ゲームサウンド愛にあふれるコンテンツを公開中。

http://www.dogearrecords.com/

サウンドの魅力を生みの親に聞く!!

高いですね。
——個人的には『FFⅣ』のサウンドをはじめて聴いたときの感動が、今でも忘れられません。
植松：じつは『FFⅣ』は直前に作り直しているんですよ。完成間近のとき、『アクトレイザー』(旧エニックス発売)というタイトルをスタッフとプレイして、そのクオリティに驚かされまして。当時のスタッフとこのままではダメだという話をして、「よし、朝5時からやるぞ」ってサンプリングし直した思い出があります（笑)。
——今では技術も進化しましたし、音楽も当時とは比べ物にならないぐらいクオリティが上がりましたね。
植松：そうですね。当時はよい音色にしようとすると、いろいろと技術が必要でした。フィールド曲からバトル曲に入る際、音色を全部読み込むとプログラムが早く動いても一瞬音が消えたり、最悪な場合はゲーム自体が止まってしまう。ゲームとしては致命的なので、音色を犠牲にするしかなかった部分もありました。『FFⅥ』ぐらいにはだいぶそこは解消されてきましたが、当時はプログラマーさんとのコミュニケーションが重要でしたね。これはあまり知られていませんが、『FFⅦ』ではストリングス（弦楽器および弦楽器を主体とした演奏）の音が、硬くなったり柔らかくなったりするんですよ。これは2種類の弦の音をサンプリングしておいて、片方のボリュームのパーセンテージを下げたりして切り替えていたんです。でも、苦労したわりには誰も気づいてくれなかった（笑)。そんな部分も含めて、ゲームサウンドへの思い入れみたいなものは、やはり昔からのクリエイターのほうが強いかもしれないですね。録音した曲を流すだけでは、誰が作っても同じなわけですし。
——ちなみにゲームサウンドの進化の1つに歌があると思いますが、『FFXIV』の主題歌「Answers」を作曲するうえで苦労された部分はありますか？
植松：最初に「こんな感じの内容にしたい」という歌詞をいただいたんですが、それがものすごく長かったんです。Aメロ→Bメロ→Cメロと、まあまあ盛り上がるメロディを作るのは意外と簡単なんです。ですが今回は、歌詞の内容を全部盛り込んでほしい、この単語はそのまま歌詞として使いたいとう指示がありましたので、結果的に7分ぐらいのかなり長い曲になりました。
——出だしやアカペラ部分が特徴的な曲ですよね。
植松：そうですね。これまで僕が作った『FF』の曲はキレイなバラードが多かったんですけれども、さすがに何年も経っているしそこは踏襲する必要はないかなと。だから今回はあえてオーケストラを使わずに、フォーリズムだけでロックバンド編成と合唱でやってみました。歌い手のSusan Callowayさんも、シャウトができそうな方でしたので。
——録音はインターネットを通じて行われたとか？
植松：じつはまさに今いるこの部屋で録音したんですよ。シカゴのスタジオとSkypeでつないで、リアルタイムでそこはこうしてくれとかね。Skypeを使っての海外録音は初めての体験でした。回線が落ちたりしてまだまだ改良の余地はあるけれども、今後は主流になってくるかもしれませんね。だって、必要経費とかかなり節約できますし（笑)。これからは英語が本当に必要になってくる時代なのかなと。
——作曲もお忙しいでしょうが、最近はまっている趣味などはありますか？
植松：気分転換にパンを作ることは多いですね。粉から自分で作ってみると本当に感動しますよ。もとは同じ小麦粉なのに、混ぜ合わせるものによってモチモチしたピザになったり、サックリしたパンになったり。なんとなく、料理やパン作りって作曲とどこか似ているんですよ。何もないところからできていく過程もおもしろいし、どんなもの作ろうかと考える部分も、どんな曲作ろうかと考えるのと少し似ているんです。ゼロから何かを生み出していく醍醐味はありますよね。ただ、趣味のパンは失敗しても責任はありませんが、作曲は責任がありますから。そこだけは違うかな（笑)。
——それでは『FFXIV』を楽しんでいる、また、これから遊ぼうというファンへメッセージをお願いします。
植松：約10年ぶりに『FF』の音楽を全部担当しました。月並みですが一生懸命作ったので、ぜひ遊んでください。僕もPS3版が発売されたら遊ぼうかな。



「自分が昔やってきたものを多少なりとも意識しました」

Music Column お気に入りの楽曲を担当が熱く語る!!

「潮風の集う街～リムサ・ロミンサのテーマ～」が耳から離れない!

βテストから製品版まで、一貫してリムサ・ロミンサが拠点の自分としては、やっぱりこの曲が一番！ イントロからだんだんと力強くなる曲調は、「冒険の第一歩！」というイメージが伝わってきます。とくにシンバルが鳴るフレーズは、気分も盛り上がるのでお気に入りです。編集部の行き帰りに思わず口ずさんでいる自分がいたりして、どんだけプレイしてこの曲を聴いているんだと、我ながらあきれたり（笑)。 (Seria Field)



▶リムサ・ロミンサの商業区の音楽も好きな曲の1つ。音楽に耳を傾けつつ、いつもここで製作しています。

広大なフィールドで戦う様子が耳で感じられるバトルBGMの数々

私のお気に入りは「紅蓮の戦旗の下に」です。「オープニングテーマ」などとともに公式サイトで視聴可能な曲でもあるので、ミニアルバムの発売前から仕事中によく聞いていました。ギルドリーヴの途中からこの曲に変わるので、敵を追い詰める感じがよく出ていてステキです。まぁ増援の敵が強いと、逆に追い詰められますけどね（笑)。ほかの通常戦闘曲、ギルドリーヴ中の戦闘曲も、各国の雰囲気をよく表現した植松さんらしいアレンジで、個人的に大満足です！ (Bros Chan)



▶リーヴ中で敵が逃げ出すと流れる「紅蓮の戦旗の下に」。強敵と戦っている感じがヒシヒシと伝わります。

エオルゼアの世界を音で楽しもう!

Windows版の正式サービス開始に合わせて、フィールドとバトルの2種類のミニアルバムが発売中だ。なお、公式サイトでは着うたフルの配信をはじめ、収録全曲のプレビューや、プロモーションビデオも公開中。『FFXIV』のプレイヤーはもちろん、植松氏のファンも要チェック!!

http://www.square-enix.co.jp/music/sem/page/ffxiv/



FINAL FANTASY XIV Field Tracks
¥1,500（税込）

収録曲
01. プレリュード～追憶の煌めき～
02. 潮風の集う街 ～リムサ・ロミンサのテーマ～
03. ラノシアの疾風
04. 木々のさざめく街 ～グリダニアのテーマ～
05. 黒衣の迷宮
06. 運命の交わる街 ～ウルダハのテーマ～
07. ザナラーンの黄昏
08. エーテルのまどろみ



FINAL FANTASY XIV Battle Tracks
¥1,500（税込）

収録曲
01. オープニングテーマ
02. 紅蓮の戦旗の下に
03. 天楔
04. 旭影を追いかけ
05. 鳴動
06. 草薮を掻きわけ
07. 砂塵
08. 砂礫を踏みしめ
09. 勝利のファンファーレ ～凱歌～

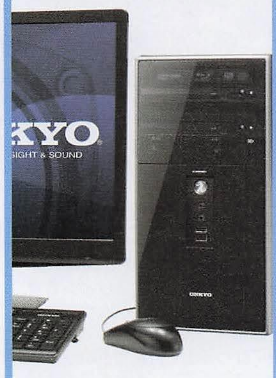
『ファイナルファンタジーXIV』をプレイするには下準備も必要なのだ!!

推奨認定パソコン

DT615 マイクロタワー

オンキヨー

自分だけの1台をフルカスタマイズ



拡張性の高いマイクロタワーに自分で選んだパーツをセットして作り上げる、フルカスタマイズ仕様。グラボだけでなくBDやUSB3.0ポートも選択可能。

89800円～（モニタ無し）

http://onkyodirect.jp/pc/dt615/

0570-00-900

CPU	Core i5-650 ＊1
メモリ	4GB or 8GB
HDD	500GB~2TB
グラボ	NVIDIA GeForce GT 240＊1
OS	Pro or Home Premium(BTO)
ディスプレイ	23.6inch or 21.5が選択可能
サイズ	175×355×420

NEXTGEAR i300BA2-FF14

MCJ

基本とこだわりの2モデル構成



ブロンズとゴールド、構成の異なる2タイプを用意。さらに光学ドライブやHDD容量などをカスタマイズすることもできる。光を放つケースも美しい。

109830円～179970円（モニタ無し）

http://www.g-tune.jp/gaming/FF/

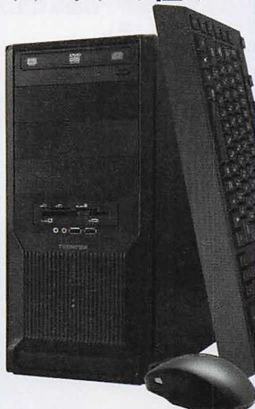
03-6739-3803

CPU	Core i7-870
メモリ	4GB or 8GB
HDD	1TB or 1.5TB
グラボ	ATI Radeon HD5770/ GeForce GTX470
OS	Professional
ディスプレイ	20inchワイドから27inchワイドまで選択可能
サイズ	190×435×495

FRGZ9879G/FF

Kouziro

驚異的最上級スペックの極み



最上位モデルのCPU、12GB RAMなど高品質設定でもストレスなしで思いっきり楽しめる。ゲーム用マウス、キーボードの採用など操作性にもこだわりが。

314980円（モニタ無し）

http://www.frontier-k.co.jp/sp/campaign001/

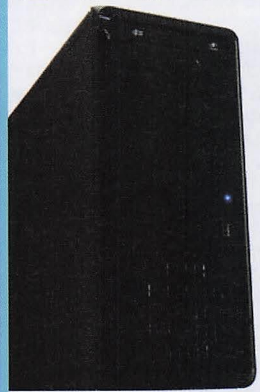
0570-00-5530

CPU	Core i7-980X
メモリ	12GB
HDD	SSD 80GB/ 2TB HDD
グラボ	GeForce GTX 480
OS	Ultimate
ディスプレイ	21.5inch ワイド or 23.6inch ワイドが選択可能
サイズ	180×415×470

LESANCE DT 7HPi7/GTX470-FF14

Faith

静音・倍増HDDを選べる、増やせる



静音仕様HDDへの付け替えや、+1,000円でHDD容量を1TB→2TBへ倍増できたりと、さまざまなオプションが選べるゲーム向けのハイエンドパソコン。

129980円（モニタ無し）＊2

http://www.faith-go.co.jp/pc/lineup/?cat=4609

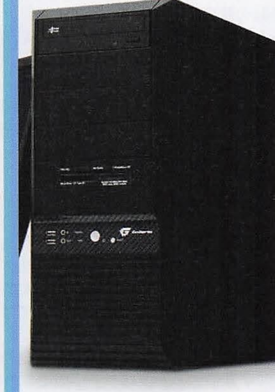
03-4334-9030

CPU	Core i7-870
メモリ	4GB
HDD	1TB
グラボ	GeForce GTX 470
OS	Home Premium
ディスプレイ	19inch ワイドから24inch ワイドまで選択可能
サイズ	200×435×497

Prime Galleria FINAL FANTASY XIV 推奨パソコン

サードウェーブ

万全サポートでプレイ保証



PCゲームを快適に、安心して遊ぶために企画・開発されたゲーミングPC。プレイできるまでをしっかりサポートしてくれるサービスもついていて安心。

109980円～144980円（モニタ無し）

http://www.dospara.co.jp/info/share.hp?contents=lp_ff14&m=n

0570-02-8120

CPU	Core i7-870/950
メモリ	4GB～6GB
HDD	1.5TB
グラボ	GeForce GTX 460～470
OS	Professional
ディスプレイ	19inch ワイドから24inch ワイドまで選択可能
サイズ	192×436×511

＊1：Core i7-870も選択可能。GeForce® GTX460, GTX470, GTX480も選択可能。
＊2：【FFXIVモデル限定】プラス 1,000 円で 1TB HDD → 2TB へ容量2倍に増量中。
サイズの表記は（幅）×（高さ）×（奥行き）mm（突起物は含まず）です。
この記事の価格、スペックは予告なく変更される場合があります。詳細は各社ホームページを参照ください。

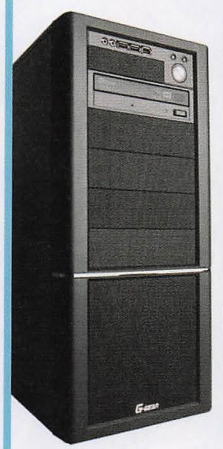
9機種徹底紹介

高いマシンスペックが要求される本作では、Windows版を快適にプレイできる動作認定プログラムを実施。一定の性能を満たしているものに「推奨認定」の証をつけている。このPCは冒険を快適に楽しめる証なのだ。

G-GEAR

Tsukumo

拡張性豊かなゲームPC専用ケース



ゲーム向けの拡張性高いケースで、安定性とパフォーマンスを両立。バックアップソフトの「eX.Backup」がプリインストールされており万が一でも安心。

124980円（モニタ無し）

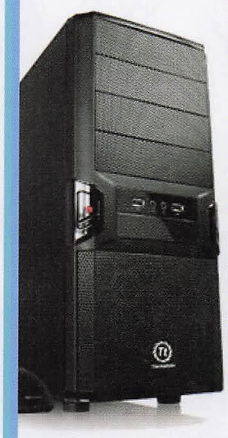
http://www.tsukumo.co.jp/bto/game_ff14_2.html

CPU	Core i7-870
メモリ	4GB
HDD	1TB
グラボ	GeForce GTX 465
OS	Professional
ディスプレイ	モニター別売り
サイズ	210×460×460

Silent Armor FF Edition

アプライド

全方位ファンと静音設計を両立



本体前面に2.5インチ、3.5インチHDDを直接差し込む、HDDクレードルを実現。前面・背面・上部に備え付けられたファンとメッシュで熱対策も万全。

169800円（モニタ無し）

http://www.applied-net.co.jp/shopdetail/001003000018/order/

0120-17-9801

CPU	Core i7-870
メモリ	4GB
HDD	1TB
グラボ	GeForce GTX 465
OS	Professional
ディスプレイ	モニター別売り
サイズ	190×473×430

G-Maximum GM7-FF14/GM7-FF14C

クレバリー

高実用度とスタイリッシュさが同居



本体前面に14cmもの大型のファンを搭載し、熱源と電源管理に細心の注意を施したタイプ。上位ではSSDを搭載したモデルも用意されている。

149800円〜189800円（モニタ無し）

http://www.clevery.co.jp/pc/middle/103299.html

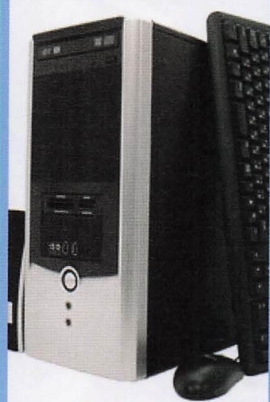
03-5296-1773

CPU	Corei7-950
メモリ	6GB
HDD	1TB/SSD 80GB +1TB HDD
グラボ	GT Force GTX 470/480
OS	Proffesional
ディスプレイ	モニター別売り
サイズ	214.5×528.8×511.8

SPR-I87GW7P10（バーガーパソコン・スペシャルバーガー）

ソフマップ

お手軽&欲張りなゲーミングPC



上位モデルのCPUとグラボ、大容量のメモリ＆HDDで構成した欲張りなモデル。ニーズや予算に応じた変更もバッチリ対応。フルHD液晶の同時購入も◎。

189800円（モニタ無し）

http://www.sofmap.com/topics/exec/_/id=4633&scmp=rss

0077-78-9000

CPU	Core i7-870
メモリ	8GB
HDD	1.5TB
グラボ	GeForce GTX 470
OS	Professional
ディスプレイ	モニター別売り
サイズ	190×415×480

より楽しむための心得

より楽しむために安心の推奨認定PCで!!

Windows版『ファイナルファンタジーXIV』の推奨動作環境は、CPU、メモリ、グラフィックカードともに最新かつ高い性能を持つマシンが必要。そのため、スクウェア・エニックスではよりよい環境でのプレイを保証する動作認定プログラムを設定している。その性能により2つにランク分けされるが、今回左で紹介している9つのPCはすべて文句なしにオススメできる〝推奨認定〟のもの。普通ならPCのような高価かつ精密機械のネット通販は使いづらいが、性能はお墨付きなので〝推奨認定〟のシールだけ見て買っても大丈夫。初心者でも安心のサポートと保証もバッチリで、PCショップの製品なだけに、後々を考えての拡張性も高いものが多い。お手軽な価格のものから超本格派の最高級品まで、どの機種を買っても快適なエオルゼア生活を約束します！


信じるもののため
「空」へ!



ディレクター・磯部氏
（WAKA 名義でイラストも担当）
描き下ろしイラスト

ソラトロボ発進!

いよいよ『ソラトロボ』の発売日が間近に迫ってきました。今、このイラストを見てくださっている読者のみなさまは、ぜひ想像してみてください……。レッドやエルをはじめとする多彩な登場キャラクター達が織りなす、壮大な冒険ドラマを！　さあ、はじまりますよ。『ソラトロボ』発進です！

浮遊大陸を舞台とした本格派のSFストーリーが展開する『Solatorobo』（以下、ソラトロボ）。発売を目前に控えた今回は、物語の舞台・シェパルド共和国の歴史と、世界を構築した開発陣のインタビューをお届けする。

Solatorobo Archives
［ソラトロボ アーカイブス］
第 7 回

DATA
Solatorobo ソラトロボ それから CODA へ ●2010 年 10 月 28 日発売
●通常版：¥5,040（税込）／コレクターズエディション：¥7,140（税込） ●DS ●A・RPG
●プレイ人数：1 ～ 4 人 ●発売元：バンダイナムコゲームス／開発元：サイバーコネクトツー

World Guide

本作は、ゲームにかかわる部分はもちろんのこと、リアルな世界を構築するために必要な歴史や生活様式まで作り込まれている。今回はシェパルド共和国で過去に起こった戦争と、現在の様子を解説していこう。

設定画から『ソラトロボ』の世界観を探る

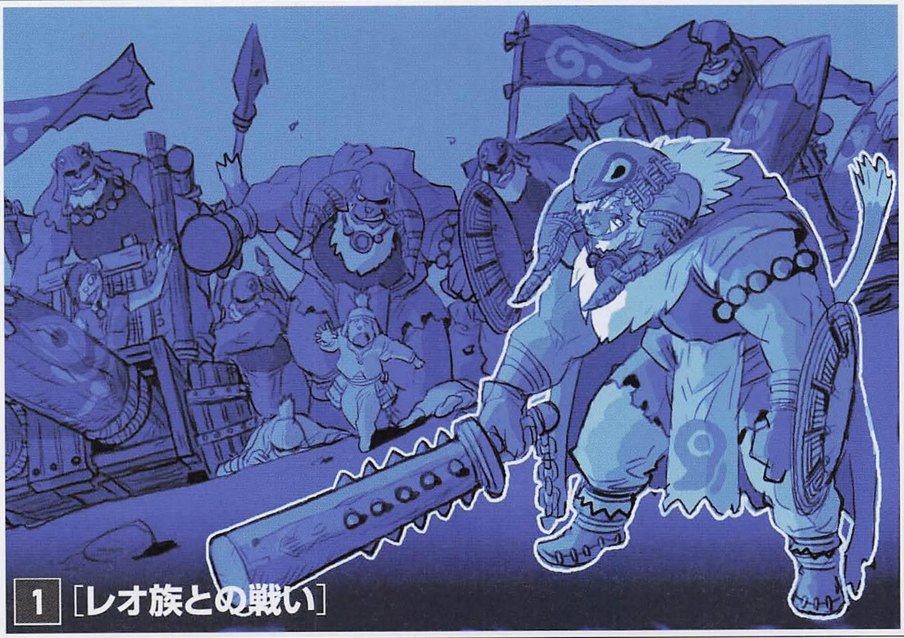
過去に起きた大きな戦争

種族間で争った悲劇の歴史

シェパルド共和国は、長い歴史のなかで何度かの戦争を経験している。特に北方の国家アビシニアとは、2度の大きな戦争を繰り広げた。1回目は物語本編の約610年前に発生した「百合戦争」。シェパルド側のイヌヒト達は、この戦いでロボを開発して見事に勝利を収める。その後、アビシニアはシェパルド領となるが、約360年後に戦争を起こして独立。その20年後に、両国の間で「呪術戦争」が勃発する。この戦いは2回にわたって繰り広げられたが、どちらもシェパルドが勝利した。またシェパルド国内にも、過去には革命戦争といった小さな争いがあったようだ。

設定画解説

1 百合戦争におけるレオ族との戦い。アビシニアはネコヒトを中心とする国家であり、「レオ族」や「タイガ族」など、ネコ科の猛獣の特性を持つネコヒトが多数存在した。彼らは体格も大きく力も強いため、戦争ではかなりの脅威となったようだ。
2 呪術戦争で活躍を見せたネコヒトの呪術者達。統一されたローブのような衣装が、彼らの結束の固さをよく表している。
3 呪術戦争によって死亡した人物の葬儀。大きな戦争だっただけに、多くの人々が犠牲になった。参列者の表情は痛ましい。
4 呪術戦争の様子。呪術を用いて戦うネコヒトに対して、イヌヒト達はロボで応戦している。ネコヒト達が使っている球体の付いた銃は、呪術を増幅するために開発された兵器だろうか？


1 [レオ族との戦い]


2 [ネコヒトの呪術師]

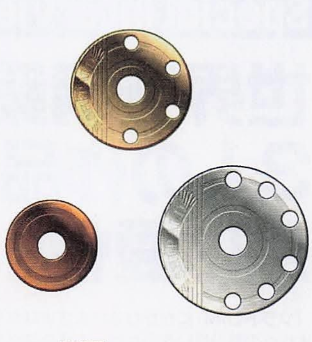

3 [葬儀の様子]


4 [呪術戦争]

MORE! Solatorobo

各設定で使われているイラストは、決定稿となるまでに何度も描き直されている。これらはゲーム中で使用されるかどうかは関係なく、世界観に合わせたものにするため納得いくまで修正しているとのこと。世界観のイラスト制作を担当した岡部氏がそのなかでも印象に残っているのは、上のレオ族との戦いのイラスト。これは、出張中の松山氏から電話で修正の指示が入ったという。岡部氏はそのまま松山氏と電話しながら、イラストの修正を仕上げたというからすごい。

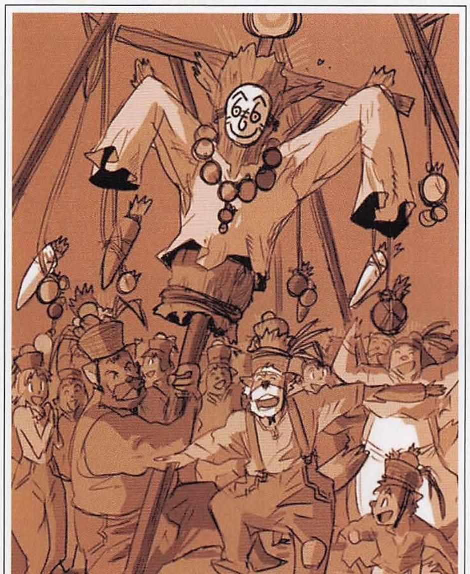

5 ［元貴族階級の人々］


6 ［通貨］


7 ［医療］



8 ［スポーツ］


9 ［収穫祭］

戦後のシェパルド共和国

さまざまな種族が共存できるようになった平和な世界

本作の物語は、第二次呪術戦争から約40年が経過したシェパルド共和国を舞台に描かれていく。戦後のシェパルド共和国は内政に力を入れており、人々の多くは豊かな生活を送っている。かつての戦争から長い年月が経過したこともあり、人々の間には遺恨のようなものは感じられず、また街並みにも戦争の傷跡は見られない。政治面では、過去のシェパルドは王国制だったが、国内で起きた革命戦争により、現在は大統領を中心とした共和制をとっているのが大きな変化だろう。大統領は5年ごとに行われる民衆による直接選挙で選ばれる方式。また、内政を担当する首相の任免権や議会の解散権も民衆が持つ権利とされる。議会は国内の地方から選出された議員で構成され、国民議会と元老院の2つが存在。革命により共和国となったものの、貴族達の影響は残っており、議員の多くは旧貴族やその関係者だという。そのため、政治の傾向はやや保守的で、フットワークも重いとか。しかし政治そのものはきっちりと行われており、国家は安定していて、さまざまなスポーツが生まれたり、大きな祭が開かれたりと順調に文化的発展をとげている。それも影響して、首都は各種イベントを目的とした旅行客や買い物客でにぎわう。ほかの国家との外交も活発に行われており、近隣のプレーリー王国から観光客が訪れたり、東方の国家のニポン国から人気アニメが輸入されたりと、その交流は多岐にわたっているようだ。

設定画解説

5 玉座に鎮座する子供とその補佐官らしき男性。その身にまとう服装や雰囲気から、高貴な身分であることがうかがえる。彼らの生活は、今もなお一般人とは違うものなのかもしれない。
6 シェパルド国内で流通する「リグ」という通貨。シェパルド共和国内だけではなく、近隣の国家でも使用できる。お金は、穴にワイヤーをとおしてまとめて持ち歩くのが一般的。
7 男性を診察する医者。大規模な都市では全身麻酔による外科手術が可能な病院がある。しかし、それ以外は応急処置が限界で、田舎については民間医療レベル。全体の技術は高くない。
8 シェパルドを熱くさせる人気のスポーツ。2人1組になり、制限時間内に何回ディスクをキャッチして戻れるかを競う。キャッチするときの美しさでボーナスが加算されるのだとか。
9 収穫祭の様子。暦は現実と同じ太陽暦が採用されており、建国記念日と収穫の時期のこの祭は祭日となっている。

MORE! Solatorobo

上で紹介している設定画は、通貨以外はほぼゲーム中に登場しないものだ。そのなかでも「政治」は、議会や自治の方法まで細かく決まっているが、本編ではほぼかかわることがない。これは本作で描かれる「とある大事件」の際に、あまり政府の動きを全面に出してしまうと、主人公のレッドのような一介のハンターが出る幕はなくなってしまうため。ただ、国の政治やハンター、兵士の実情についての情報が垣間見られるクエストも用意されているらしい。

Special Interview

世界を構築した3人の作品に対する深い愛情

『ソラトロボ』にかかわるさまざまなクリエイターに本作への熱い想いをうかがってきたスペシャルインタビュー。その最後を飾っていただくのは、松山氏に加え、世界構築の中心となったディレクターの磯部氏と、設定イラストを担当した岡部氏。本作の膨大な数の設定資料ができあがるまでのエピソード、作品の構想段階からかかわるメンバーだからこそ語れる開発秘話、そして作品の見どころをたっぷりとお届けしよう。

サイバーコネクトツー15周年記念作品



エグゼクティブディレクター
松山洋氏
サイバーコネクトツーの代表取締役。磯部氏、岡部氏とともに、本作の奥深い世界を作り上げた。

ディレクター
磯部孝幸氏
システムやシナリオチェックなど、あらゆる作業に関わる。またイメージスケッチ全般も担当。

美術設定
岡部寛正氏
「犬丸」の名義で背景やモンスターの設定イラストを担当。世界構築にも初期から携わっている。

[世界を生み出した3人は集まるべくして集まった]

――『ソラトロボ』の設定は、松山さん、磯部さん、岡部さんの3人で練られていったそうですね。どのような経緯で、このメンバーが集まったのでしょうか？

松山洋氏（以下、松山。敬称略） 私と磯部は弊社創設時からのメンバーで、処女作の『テイルコンチェルト』からかかわってきました。そしてその作品で考えた「リトルテイルブロンクス」という世界観を長年温め続けてきたんです。岡部は、そのときのスタッフではないのですが、弊社への入社を志望した理由が「『テイルコンチェルト』の世界観が好きだから」だったんですよ。それなら参考として作品を見てみようと、彼の運営しているWebサイトをチェックしたら、そこに掲載されていた漫画の登場人物がほとんど「イヌヒト」だったんです！

それを見て、「この人はウチの会社に入るべき人間だ」と直感的に思い、すぐに入社してもらいました。でも、その面接のときには、『ソラトロボ』はプロジェクトの呼称すら決まっていませんでした。彼には、面接時にいつか本作を作りましょうと少し話をしたのですが。

岡部寛正氏（以下、岡部。敬称略） たしかに、面接のときにその話をされました。でもそのときは、まだ制作が正式に決まってない段階でしたから、設定を考え始めていることはほかのスタッフにはまだ言えませんでした。よく仕事終わりに松山から呼び出されて、設定を練るための会議に内緒で連れていかれたものです（笑）。

松山 そうそう。「ちょっと、こっちにおいで～」って、周りに気づかれないように手招きして(笑)。その当時は、主に『ソラトロボ』の設定の作り込みをほかのゲーム制作と並行して進めていました。

磯部孝幸氏（以下、磯部。敬称略） そんな経緯があったので、設定を考えるのはもっぱら通常業務の終了後でしたね。でも岡部が加わる以前から、私と松山で作品のアイデアを出し合ったり、イメージスケッチを描いてみたりと、少しずつ準備は始めていました。

――本作のキーワードである「起源（ルーツ）」や「本格的SF世界」というのも、みなさんで話し合うなかで生まれたものなのでしょうか？

磯部 それは、岡部が加わる前からある程度決まっていましたね。そのときから「キレイなだけの世界にしたくない」という想いがずっとありました。

松山 しかし作品のテーマが重いと、第一印象がきつくなってしまう可能性があります。ですから、入口はソフトにしつつ、プレイし始めるとどんどん続きが知りたくなるようなものにしたい……と考えました。

磯部 それで、ソフトな導入の第1部、ハードな展開が待ち受ける第2部という2部構成にしたんです。具体的には、第1部はわかりやすく王道な展開で、「表」にあたる部分。第2部は主人公が自分の生まれた理由や、世界の根本にかかわっていく「裏」にあたる部分になります。この2つの要素が噛み合って、1つのダイナミックなストーリーに仕上がっていると思いますよ。

松山 ストーリーはもちろんですが、それ以外のあらゆるものに裏付けとなる設定を作っていったので、最終的に設定は膨大な量になってしまいました。

磯部 設定が増えていったのは、すべての物事に「表と裏の部分」を作ったからです。それに、自分達で作った設定に対して、「この設定は何故こうなったのか？」という疑問を投げかけて、それを解決するための補足設定を作っていったから、というのもありますね。こうして、設定のボリュームが膨らんでいったんです。

松山 『ソラトロボ』を唯一無二の個性を持った作品にするには、そうやってひたすら練り込むことが重要だと思ったんです。そうやって、「すべての設定に必ず意味がある」という奥深い世界を作っていきました。

岡部 そんな風に作業していたら、最終的には世界の歴史を4000年もさかのぼって設定を作っていましたね。

磯部 そうそう。「シェパルド共和国には、ある理由で過去に大きな戦争が2回は起きているはずだ！」という話が出たので、それから年表もしっかり作っていって。そのときに、イヌヒトでありながら呪術的な能力を持つオオカミ族など、ゲームには出てこないであろう設定も副産物的に生まれていきました。歴史のほかにも、「映画館では映画を見られるようにしよう！」という案もあがってきて、そのための映写機の詳細を考えたりもしましたよね。ただ、どちらも残念ながらゲーム中には反映できませんでしたが……。

松山 ほかにも「シェパルド共和国のもとになっているのは現実のフランスなのに、なぜ浮遊大陸となっているのか？」とか「同じ国なのに、島ごとに季節が違うのはどうして？」といった疑問を解決するようなアイデアも入れ込んでいきました。このように、設定のアイデアは特に縛りを作らずに出しています。でも、本作のようなオリジナルの世界は、なんでもアリにしてしまうと途端におもしろくなくなるんですね。それを避けるためにも、作品内で矛盾が発生しないように徹底しています。

――なるほど。そうやって決められた設定を、岡部さんがイラストにまとめていったのですか？

岡部 それは、ものによりけりですね。ほかの人が描いたイラストをチェックしてそのまま使うこともありますし、私が手直しすることもあります。

松山 仕上がったイラストを見ると、たまに「ここに描かれているモノには何か意味があるの？」というちょっとした疑問が沸くことがあるんですよ。そういったモノのなかには、岡部自身も答えられないような思いつきのネタもあるわけでして。そうなると、その場でまた新たに設定を練り直すことになるんですよ。これは大変でしょう（笑）。描く側にしてみたら、あとで描き直すこと

Pick up!

インタビュー中の気になる話題を解説

『ソラトロボ』は、ゲームに登場しないものも含め、数えきれないほどの設定が存在する。登場しないとはいっても、どの設定も非常に凝ったものとなっており、どこまでも手を抜かない開発陣の作品への想いの深さを感じるものばかりだ。そこでここでは、上のインタビューで話題にあがったなかでも、特に気になる内容の設定をイラストつきで紹介。なかには、「World Guide」で解説されたことのない裏設定の情報も！

1 ゲームには登場しない種族の存在

本作には、多くのイヌヒトとネコヒトが登場する。彼らには、それぞれキツネやライオンといったベースとなる動物がおり、作中ではその姿のバリエーションを確認できる。しかし、オオカミ族については、過去の戦争を境に歴史から姿を消したため、ゲームには登場しない。その代わり、オオカミ族に関係がある島が登場するそうなので注目したい。



歴史から姿を消した種族

オオカミ族

オオカミ族は非常に高度な技術と呪術知識を持ち、他種族の脅威となっていた。呪術を使えないイヌヒト達のなかで、異質な存在だったのは間違いない。



▲浮遊大陸の1つである「マウ」には、オオカミ族の像が逆さに建てられた場所がある。これはかつてマウの住人だったネコヒトが、オオカミ族と戦った際に使ったもの。オオカミ族の力を封じる呪術が施されている。

MORE! Solatorobo

街中の看板などの裏設定の話。シェパルド共和国は現実のフランスが元ネタになっているため、登場人物の会話や看板などに書かれている文字は基本的にフランス語だ。しかし「スタードッグスコーヒー」のように、なかには英語表記になっているものも。実はこの店は、外資系企業だから異国の言葉を使っているという設定。このように、洒落っ気のあるネタも数多く存在する。実際にゲームをプレイする際は、街並みに注意してみてみると意外な発見があるかも？

わかっているイラストを提出するのは、気持ち的にキツいものがあったんじゃないかと思います。
岡部　でも、修正を入れてもらうたびに、確実にいい絵に仕上がっていくのが感じられたので、私はこのチェック工程が当たり前のことだと思っていました。ですから、キツイとか辛いという気持ちはまったくなかったですね。ずっと、楽しんで描かせてもらいました。
松山　こうして「イラストから決められた設定」が、世界にぴったりとハマっていくのは……本当に気持ちよかったですね。これは磯部と岡部の2人の筆が早いからこそできた方法だと思います。
――磯部さんはイラストレーターの「WAKA」としてだけではなく、ディレクターとしても開発の中心となっていますが、そちらの作業で大変だったことは？
磯部　イラスト制作時のエピソードに似ているのですが、ゲームのステージやシナリオが仕上がるたびに、設定を更新したり補足したりする必要が出てくるんですよ。本作では、それぞれ特色のあるステージでユーザーに遊んでもらいたいという意図があって、冒険中に訪れる島のシチュエーションをまったく違うものにしています。例えば、ある島のテーマを海にしようということになったら、「魚」が必要になるでしょう。そこで、浮島世界ならではのアレンジとして「空魚」という生物をデザインして、その設定も新たに考える……といった感じです。こんな風にして、ステージやシステムができるたびに、新たな設定が増えていきました。
松山　ゲームの制作を開始する前にたっぷり1年かけて大量に設定を作り込んだのに、実際にシステムを作ってみたら、その設定が足りない状態になったね（笑）。
磯部　当然、私達3人が作った初期設定をベースにして世界を構築しているのですが、ゲームデザイナーの自分としては、やはり「ユーザーのみなさんにはこういう遊びを楽しんでもらいたい」というところが出てくるんですよ。それを成り立たせるために、また新規の設定が必要になってくるわけです。しかも、突発的に出たアイデアに対して、即対応しないといけなくて……。大変だったぶん、開発チームが手分けすることになり、一致団結して開発にあたることができましたが。チームの団結力や、モチベーションの高さは本当にすごかったですね。

サイバーコネクトツーにケモノキャラが多いのは磯部氏と岡部氏のせい？

――磯部さんと岡部さんは、やはり本作に数多く登場する「ケモノのキャラクター」はお好きなのですか？
磯部　特に「ケモノ」という言葉は意識したことはないんですが、たぶん小学5年生くらいから好きでした。
岡部　まあ、私達が子供のころは、ケモノが出てくるアニメがたくさんありましたからね。
磯部　私は考えごとをするときに、落書きをするクセがあるんですけど、その落書きはいつもケモノのキャラクターになってしまっていますね……。なんというか、悩むことなく手が動いて、ケモノを描いていくんですよね。もう、これは生まれる前から刷り込まれていたとしか思えないです。
岡部　先ほど話題にあがりましたが、私もWebサイトでケモノの漫画を描いていました。
松山　弊社の作品にケモノのキャラクターがよく登場するのは、この磯部と岡部のせいですね（笑）。
岡部　ただ、私の場合はケモノが好きというよりも「獣人」が出てくる世界観が好きなんですよ。ですから、パターンの引き出しがあまりないんです。おじさんやおばさん、あとは子供くらいしか描けません。磯部みたいなキャッチーなイラストを描くのは難しいでしょうね。どちらかというと、キャラクターを描くよりは、街並みを考えたり、人々の生活模様を考えたりといった世界全体を掘り下げていくほうが得意ですね。
――お気に入りのキャラクターを教えてください。
松山　私は「熱血バカ」が好きなので、レッドですね。
磯部　私はエルですかね。サブキャラクターでいいなら、あるクエストに登場する新人君かな。この子もおバカでいいですよ。もちろん、本作のメインキャラクターは大好きだし、思い入れは強いです。でも、それに負けないくらいサブキャラクターもおもしろいものが作れたと思います。あくまでストーリーの脇役ですが、性格も外見も個性的なヤツが多いですよ。
岡部　私が好きなキャラもサブキャラクターですね。レッドにいろいろ指令を出すゲベックというオッチャン。
松山　オヤジキャラ押しだねぇ（笑）。
岡部　私は、物語には「ちゃんと子供を導く大人」が必要だと思うんですよ。『ソラトロボ』ではゲベックがその役割で、一見するとちゃらんぽらんに見えるけど、ち

Check! 物語を彩る魅力的なキャラクター達

本作には、主人公のレッドをはじめ、個性豊かな人物が多数登場する。彼らはひと目でその役目や性格がわかるようなデザインになっているが、ここにも本作のテーマである「表と裏」の設定が込められているとのこと。彼らには、一体どんなバックボーンがあるのか？　ここでは主要キャラの3名とサブキャラの一部を紹介。



頼れる兄貴分の熱血型主人公

どこか謎めいた雰囲気のネコヒト

レッドを支えるしっかり者

レッド
CV：柿原徹也
ハンターとして、人々の依頼である「クエスト」を解決することで生計を立てている。口は悪いものの、根は優しい。

エル
CV：後藤沙緒里
物語の冒頭で発生する、とある事件の際にレッドが救出するネコヒト。目的や素性など、謎めいた部分が多いようだ。

ショコラ
CV：阿澄佳奈
レッドの妹。メカの扱いに長けていて、飛行艇の操縦もお手の物。クエストでは、通信でレッドをサポートしていく。

ほかにも個性的なサブキャラが続々登場

レッドが仕事として受けるクエストでは、依頼主や関係者として多くのサブキャラが登場する。彼らは磯部氏が語るとおり、個性が際立っていて、どこか気になってしまう人物ばかり。ぜひいろんなクエストをこなして人々との出会いを楽しんでみてほしい。



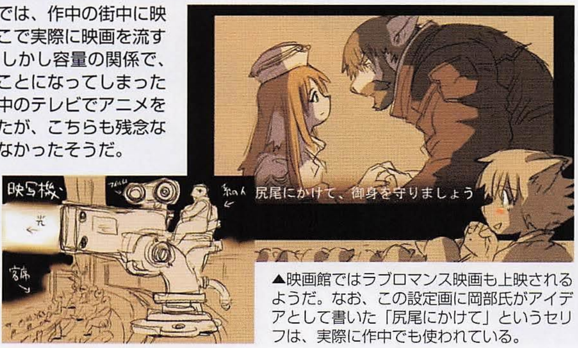
ゲベック
フリーランスの情報屋を営む男性で、ひょうひょうとした人物。レッドやショコラとの付き合いもそれなりに長く、ときおり彼らに大切な情報をもたらす頼れる存在だ。



新人君
あるクエストで出会う若者。無気力な性格をしていて、雇われた仕事にやる気を見せない。依頼主の願いで、レッドはバトルでその性根を叩き直すことになるのだが……。

2 なんと映画館で映画が上映される予定だった!?

本作の企画の段階では、作中の街中に映画館を用意して、そこで実際に映画を流すという案があった。しかし容量の関係で、泣く泣くカットすることになってしまったのだとか。また、作中のテレビでアニメを流すという案もあったが、こちらも残念ながら実現にはいたらなかったそうだ。



映写機にも設定が存在

▶映画用の各機材の設定もバッチリ練り込まれていただけに、実現しなかったのが少しだけ残念ではある。

▲映画館ではラブロマンス映画も上映されるようだ。なお、この設定画に岡部氏がアイデアとして書いた「尻尾にかけて」というセリフは、実際に作中でも使われている。

3 岡部氏のイラストはオヤジキャラが多め？

設定の話から少し離れてしまうが、本作の設定資料にはたくさんのオヤジキャラが出てくる。これはインタビューで語られているように、岡部氏がオヤジキャラを描くのが得意なためだ。ひとことでオヤジといっても、その外見はそれぞれ異なり、若者や女の子達とはまた違った味を出している。



街の設定にはさりげなくオヤジの姿が！

◀口ヒゲをたくわえた恰幅のいい体格のオヤジキャラと、青年達。がっしりした体格の人物が多く登場することも、岡部氏のイラストの特徴なのだとか。

MORE! Solatorobo
岡部氏が世界観を構築するためのイラストを描くときに松山氏から受けた注文は、「普通のものはいらない」というものだったそうだ。しかし、最初はどんなものを描けばいいのかわからず、地味なものを描いてしまったとか。それが却下されて、思い切って船底の部分が長く伸びた戦艦をデザインをしたところ、それが採用となった。なお、飛行艇や戦艦の底の部分の装飾や設備が発達しているのは、本作の舞台が浮島であり、着陸する必要がない環境であるため。

ゃんと大人のやるべきことを果たしているような人物です。少しだけですが、彼はレッドの親とか兄貴分に近いような存在かなと思ってます。最近のゲームのストーリーには、子供の主人公がいつの間にか世界を救ってしまって、「大人達はどこで何をしていたの？」というものがありますよね。『ソラトロボ』はそうではなく、「しっかり子供を見守って、その成長を促す大人を描きたい」という想いも込められています。ですから、ゲベックのようなキャラの存在は大事だと考えています。

——ケモノのキャラクターと同じく、ロボのデザインもかなり特徴的ですよね。

松山　まず、デザインをするにあたってロボに乗って強くなるだけなら「当たり前すぎるなあ」という思いがありました。銃や剣を使うのなら、主人公自身に戦わせればすんでしまう話ですよね。ですからロボにしかできない「重いものを持ち上げる」や「ミサイルをつかむ」といった生身ではできないギミックをデザインにも盛り込むことに決めました。

磯部　そう決まったら、おのずと腕に特徴のある今のダハーカのデザインにまとまりましたね。

——話は変わりますが、本作はハードなSFのストーリーが展開するそうですね。磯部氏と岡部氏が影響を受けたSF作品があれば教えてもらっていいですか？

磯部　私は、アニメの「王立宇宙軍 オネアミスの翼」がすごく心に残っていますね。オリジナルの世界でありながら、歴史、社会、教育の設定が作り込まれているんですよ。この作品を見たら、自分もいつか独自の世界を作って表現しようという思いが芽生えました。その夢を、『ソラトロボ』で叶えることができたわけです。あと、「世界が深く作り込まれているからこそ、ストーリーに説得力が生まれる」ということも、この作品から学んだことの1つですね。

岡部　実は、私が影響を受けたのもこの作品で、まったく同じ意見です。弊社に入社して、磯部とこの作品について語り合ったときは「ああ、この人と自分は同じモノを食べて生きてきたんだな」と感じましたね。

ゲームの見どころとユーザーへのメッセージ

——あらためまして、本作で特にユーザーに楽しんでほしい点について教えてください。

磯部　シナリオ的には、やはりストーリーが盛り上がる山場に注目してもらいたいですね。第1部の後半で、エルがレッドに少しずつ心を開いていくエピソードがあるのですが、そこが見どころの1つになります。

岡部　私が好きな部分は、第2部のとある切ないシーンです。ネタばれになるので詳しくは言えないですが、あそこは……何度見ても泣いてしまいますね。

松山　あとは、Wi-Fi通信にて今後配信される予定の追加コンテンツにも力を入れています。数はそれなりに用意していまして、こちらはアクション性よりもストーリー性に力を入れているんですよ。キャラクターの内面を掘り下げたり、ストーリーの後日談を描いたりといった内容になっています。シナリオ担当の野口が本当によくがんばってくれて、「おまけとは言わせないレベル」の深いエピソードになっています。配信が開始されたら気軽に楽しんでみてもらいたいですね。

——もし、本作の世界観を生かしたほかの物語を描くとしたら、どんなものが考えられるでしょうか？

磯部　松山がよく「ゲームで世界を平和にしたい」というんですが、僕はその考えをすばらしいと思うんです。だから、子供達に戦争について考えてもらえるきっかけになるような内容がいいかな。

松山　メッセージ性の強いものを目指すのはたしかですね。『ソラトロボ』でもこだわっている「生きること」と「死ぬこと」をちゃんと描いた物語にしたい。いつか大人になる子供達に向けた内容になるでしょうね。

——最後に、発売を楽しみにしている読者のみなさんにメッセージをお願いします。

磯部　世界観、ゲームシステム、ストーリーのいずれにおいても、私達がおもしろいと思ったアイデアを詰め込んでいます。どんな人でもハマれて、好きになってくれるものに仕上がっていると思います。

岡部　この作品は、おじいちゃん、おばあちゃんになっても「おもしろかったな～」と思い出してもらえると思います。本当に、愛を込めていますよ。

松山　いよいよ10月28日にソフトが発売されます。この作品を手に取っていただくきっかけは、イラストだったり、世界観だったりと人それぞれでしょう。でも、きっと遊べば一生手元に置きたい特別な作品になるはずです。そして買ってくださったユーザーのみなさんが作品を愛し、応援してくだされば、「『ソラトロボ』と同じ世界の別の物語」でもお会いできるんじゃないかなと思います。ぜひ、心ゆくまで楽しんでください！

一生手元に置きたい特別な作品になるはずです。ぜひ、心ゆくまで楽しんでください！



開発の中心となった3人

3人が考案した世界観は、政治や宗教などさまざまなカテゴリーに分けられて、資料集としてまとめられている。開発に携わったスタッフは、それをもとに本作を作り上げていった。その気になる資料は、本作のコレクターズエディションに同梱される設定資料集でも見ることができるのでお楽しみに！

MORE! Solatorobo

設定のなかには、お風呂やトイレなど人々の生活に密着したものもある。特にトイレの設定は、尻尾があるため人間とは逆向きに座ったり、目の前に大きな柱があるなど「妙な設定」になっている。これらの設定は煮詰めて決めたというよりも、「イヌヒトは、（犬だから）目の前に大きな柱があった方が落ちつくはずだよね」とか、「お風呂ではどうやって身体を洗うのかな？」など雑談レベルで盛り上がったものが多く、岡部氏がそれらのアイデアをふくらませて描いているそうだ。

Game Guide

「浮遊大陸」をはじめ、「本格SF世界」や「ケモノキャラクター」といった独自のポイントで人々の心をつかむ『ソラトロボ』。そんな本作を担当ライターの長雨がひと足早くプレイし、“極私的”な視点からその魅力と楽しさをレポートしていきます！

■いきなりドラマチックな展開！

私がこの作品に惹かれたきっかけは、かわいいキャラデザインからでした。小さいころに見て、好きだったアニメ「名探偵ホームズ」に近い雰囲気を感じて、「この作品はぜひプレイしたいな」と思ったのを覚えています。それから担当ライターとなり、本格的に作品と向き合ってみると、待っていたのは超膨大な資料の山（長編アニメが制作できるレベル？）。さらにほのぼのとしてそうな世界観のイメージボードからは、まったく想像できない硬派なストーリーだというじゃないですか……。知れば知るほど「これまで遊んできたゲームとは何かが違うな」という作品への印象を胸に、プレイを開始しました。オープニングは、レッドがハンターの仕事で機密書類を取り戻すために、大型飛行船に潜入するところからスタート。ここで基本操作を学べるので、アクションがあまり得意でない私でも問題なくプレイできました。操作を覚えたら、飛行船の護衛をする敵に対して「つかんで投げる」を繰り返して、奥へと進んで行くことに。そうしてたどり着いた飛行船の最奥で、目的の書類とともに謎のアイテム・メダリオンを発見！　それを入手したと思ったら、飛行船の外に巨大な謎の物体が登場して、さっきまで戦っていた護衛ロボと違うバケモノが襲いかかってきて、あげくの果てに謎のネコヒトを救出するハメになって……。とにかく怒涛の展開なんですよ！　その先も詳しく語りたいところですが、本作のキモは「表と裏」。実際にプレイして、その「裏」を知る驚きを味わってもらいたいなと思います。ということで、詳細はあえて書きません。イヌヒトのはずのレッドが、なぜか途中で人間のような姿になったり、もとから人間のような姿をした敵が登場したり……。各キャラの背負っているモノや世界の秘密は、インタビューで松山氏達が語っているように、ほんわかした世界からは想像できないものでした。いい意味で想像を超えた展開が待っているというか。ただ、クリアしてエンディングを迎えたとき、「ほっとして、感動できた」ということだけはお伝えしておきますね。かつて、シナリオ担当の野口氏が語った「みんな仲よく」という言葉が象徴になっているような素敵な物語です。ちなみに、WAKA氏が本企画のために描き下ろしてくださったイラストは、ゲーム中の名シーンだったりします。そう思って見返すと、胸が熱くなる！

■「つかんで投げる」がクセになる！

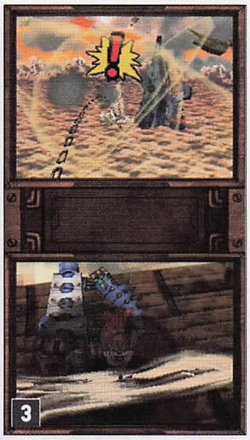
私が本作で1番ハマった操作は、ダハーカの「つかんで投げる」アクションです。ACTがそれほど得意ではない私にとって、簡単操作で爽快なプレイができるのはうれしいところです。敵を持ち上げて投げるのもいいですが、個人的には敵が撃つミサイルをキャッチして投げ返すところが気持ちよかった。相手の力を利用して勝つというのはすごく気分がいいですよね（笑）。ただしボス戦になると、ミサイルのほかにビームが飛んできたり、3対1で戦わざるをえなかったりと、一筋縄ではいかない状況も多々ありますが……。しかも、一定のダメージを与えるとアクションや攻撃範囲が変化する敵がいて、ワンパターンな戦法では勝利できないこともあります。おかげで何度も敗北しましたが、すぐにリトライできるので、詰まってどうしようもなくなるということはありませんでした。なお、ダハーカはカスタマイズで「はやさ」や「こうげきりょく」といった各能力を上げられますが、これを行っているかどうかで戦闘の難度が違ってきます。そのため、カスタムが可能になった場合は、即実行することをオススメします。

■やりこみ要素もたっぷりあります！

ストーリーや戦闘がおもしろさの軸であることは疑いようがないのですが、本作の素敵ポイントは、本編以外にも遊べる要素がまだまだ用意されていること。例えば、ダハーカならつかんで投げるという基本操作以外に、「戦艦つり」ができたり（アングラーモード）、空を飛べたり（フライヤーモード）します。この2つのモードは操作感がまったく違うので、プレイの気分転換にもなりますし、操作のコツをつかむと次第に夢中になっちゃいます。そのほか、ロボ同士の真剣勝負が繰り広げられる「デュエルシップ」や、プレイヤー同士で飛行機レースができる「エアロボグランプリ」も楽しめます。さらに、世界設定に関する情報が世界中に隠されていたり、あらゆる場所に隠れているコネコを見つけ出し、彼らが持つ写真を集めて観賞用のイラストを完成させたりと、収集要素もかなり豊富。このようにさまざまなやり込み要素も詰まっていて、「お得な遊び」もボリューム満点。ストーリー以外でも、自分なりの楽しみを見つけて、ゆっくり、じっくりと何時間も遊べる作品ですよ。









写真解説

1 飛行船でのレッドとエルの出会い。この場面をはじめ「2.5次元」のデモは何度も登場しますが、ゆらゆら揺れる動きが新感覚で、1枚絵とは違う迫力が感じられます。
2 敵のロボを持ち上げて投げようとするダハーカ。ただし、敵も積極的に攻撃してくるため、そう簡単に持ち上げられない場合も。そんなときは相手の背後に回り込んだり、攻撃のスキを突いたりして持ち上げます。そんなポイントを探すのも、パズル的でなかなか楽しいですよ。
3 アングラーモードで、巨大な「戦艦ヤドカリ」を釣り上げているところ。基本は釣りゲームですが、釣り上げるモノがかなり新鮮。普通の魚とは比べられないくらい巨大なので、針にかかったときは大迫力。釣りができるスポットは、難易度別にいくつか用意されています。しかもたくさん戦艦を釣れば、役立つアイテムと交換することも可能。短時間で軽く遊ぶことも、時間をかけてじっくりとやり込むこともできます。
4 フライヤーモードで空中を飛行するダハーカのカット。目的地に向かって、空中飛行しながら浮島を渡っていきます。ブーストが切れると墜落するため、着地点を探りながら進むスリルが味わえます。

ケモナーCHECK! きっとアナタ好みのキャラクターに出会えます！

この作品は、登場人物がほぼイヌヒトとネコヒトという“ケモナー”にはうれしい世界です。しかもメインキャラクターだけじゃなく、サブキャラもかなりの人数が登場するんですよ。姿と設定も個性的で、カワイイアイドルからカッコいい系までじつにさまざま！

私自身はあまりケモノ属性はないと思っていたんですが、プレイしていて何度も「やだ、このキャラステキ♥」と思ってしまいました。本当に登場人物が多いので、ケモナーでもそうじゃなくても、お気に入りのキャラがきっと見つかると思いますよ。



▲クエストでは、レッド達が活躍するメインストーリーを彩るキュートなサブキャラ達に会えます！



自称名探偵 アメリ

とある島の町長の孫娘であるネコヒトの女の子。気が強くワガママな性格で、周囲の人々を振り回すことも。最近は、探偵マンガがお気に入り。そのためか、探し物を探すクエストで名探偵（？）ぶりを発揮。

個性豊かなサブキャラクターに注目!



ビアッリ

写真に関するクエストを依頼してくる自称写真家。コネコ達に秘蔵の写真を破られ、それを国中にばらまかれてしまう。彼の写真の欠片を集めると、イラストが完成する。



コネコ

ビアッリの写真を破った犯人。その正体は空賊「黒猫団」に所属するコネコ達。彼らは何人もおり、逃げ足はかなり速い。ゲーム中では、よく街中のタルなどに隠れている。



まもるくん

ニポン国から、シェパルド共和国に防災・防犯の呼びかけのために訪れたイヌヒトの少年。彼は、実際に福岡県で防災・防犯・安全のマスコットキャラとして活躍している。



バゥム

とあるクエストに登場する執事。ボルゾイがもとになったスマートな顔立ちに、執事服がとても似合っている。彼のように、サブキャラ達にももととなる動物の設定がある。

MORE! Solatorobo

松山氏、磯部氏、岡部氏に、「この世界の住人になるならイヌヒトとネコヒトどちらになりたいか」とお聞きした。すると種族は3人ともイヌヒトを選択。次に「やりたいことは何か」と聞くと、松山氏と磯部氏がハンターになりたいと答えるなか、岡部氏は1人が住めるくらいの小島で農作業をしたいと回答。そんな設定の人物は、実際に作中でも登場しそうだが……。いつか同じ世界観を持つ作品が誕生したとき、どこかの小島で岡部氏に会うことができるかもしれない。

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「度肝を抜かれる戦国ゲーム」

CASE. 18

歴史に興味がなかった人も歴史好きも、プレイすればつい引き込まれる『戦国BASARA』シリーズ。最新作の『3』を中心に、シリーズの楽しさを初代からのファンが乙女目線で語ります!!



戦国BASARA3
●PS3/Wii ●発売中(2010年7月29日発売)
●カプコン ●ACT
●PS3版¥6,990(税込)、Wii版¥5,990(税込)

戦国武将達が、それぞれの想いを胸に戦うスタイリッシュ英雄(HERO)アクションの最新作。徳川家康と石田三成をはじめとする婆娑羅者が、大合戦を前に「関ヶ原」の地へ集結する!!

ひと味違う戦国武将達の姿に 笑って泣ける新しい形の戦国ゲーム

個性的すぎる武将達や簡単操作でのプレイが魅力!

5年前に1作目が発売され、戦国ブームの立役者となった『戦国BASARA』(世の中に〝歴女〟という名称が広まってきたのも、このあたりからですね)。これまで硬いイメージがあった戦国武将を、スタイリッシュに(ときにはコミカルに)描いたこともあり、本作がきっかけとなって、武将に関連する城や史跡に多くの人々を呼んだといっても過言ではない作品だと思います。ちなみに、私も歴史には詳しくなかったのですが、本作をプレイして少しずつ勉強するようになりました。さらに、登場人物達が生きた場所を見たくて各地へ旅行に行くようにもなりました。そして、城や史跡にいる女性率がものすごく高いことにビックリしました。また、旅行中に最も驚いたのは、神社にかけられているたくさんのイラストが描かれた絵馬! やはり多くの『BASARA』ファンが武将達に縁ある神社を訪ねてきていたようです。これほどまでに大勢のファンをトリコにした『戦国BASARA』シリーズ。『3』のヒットを機に、改めてその魅力を語っていきたいと思います。

『戦国BASARA』と出会ったのは5年前、私がまだアスキー・メディアワークスのアルバイトだった頃。この作品の記事を担当していた女性ライターさんがプレイしているのを見て、「なに!? このイロイロぶっ飛んだゲームは……!!」と衝撃を受けたのが始まりでした。長曾我部元親が碇槍をボードのようにして滑走したり、前田夫婦のラブラブっぷりにあてられたり、上杉謙信の周囲にバラが散ったりするのを見たら、誰だって驚愕しますよね(笑)。1作目はとにかく登場武将達のインパクトが前面に押し出されていて、思わずあ然としてしまう要素が満載でした。さらに、クールに英語を話す伊達政宗や、威圧感たっぷりな織田信長などを、誰もが名前を一度は聞いたことがある豪華声優陣が熱演! システム的にはACTが不得意な人も、ボタン1つでド派手な攻撃が繰り出せるようになっているのがポイント。大量に出現する雑魚兵を、簡単操作でバッサバッサと斬れる爽快感は今までに体験したことがなく、ACTをほとんどプレイしてこなかった私が、この5年間どっぷりと『戦国BASARA』シリーズにハマってしまいました。

『3』をプレイすればするほど見えてくる武将達の新たな魅力

そしてこの7月に5周年を迎え、同月に満を持して発売されたのがシリーズ最新作『戦国BASARA3』です。これまでは伊達政宗、真田幸村、前田慶次の3人が主役でしたが、本作では主役を徳川家康と石田三成にバトンタッチ! この2人の名前を聞けば誰もがピンとくると思いますが、ゲームの舞台は「関ヶ原」です。もちろん、政宗をはじめとする多くの武将もプレイヤーキャラクターとして出てきますが、メインは家康と三成になっています。主役交代と初めて聞いたときは、「政宗達が主役じゃないなんて!」と正直思ってしまいました。でも1作目から登場していた家康が、小さな子供から、身も心も大人になって登場するのは感慨深いものがあります。また口グセが「家康――っ!!」という、恨み節満載の三成はまさに主役級の個性を持っていると言えるでしょう。彼らを中心に、さまざまな武将が繰り広げていく合戦の数々は、今までのシリーズ以上に見応えのある内容になっています。なかでも登場人物の魅力を最も引き出しているのが、『3』からの新モード〝戦国ドラマ絵巻〟。このモードではプレイヤー武将ごとにストーリーが用意されており、何度もプレイすることで新たなルートが出現したり、複数のエンディングを見たりすることができます。合戦によっては、今までのシリーズではわからなかった武将同士のつながりや、新武将とのやり取りがデモムービーで流れることも。大合戦を舞台にしているので、基本的にはシリアスなものが多いのですが、ギャグ要素も大量に詰まっています。そういった笑える要素は、もちろん合戦中にも随所に盛り込まれているので、バトル中に聞ける武将同士の会話からも耳が離せません。笑える部分でオススメのシーンは、毛利元就と新敵武将の小早川秀秋のやり取り。本シリーズの元就は冷酷な策略家なのですが、秀秋にもすごく冷たい。顔色一つ変えずに往復ビンタをし、挙句の果てには倒れた秀秋を踏みつけていくという素晴らしいドSっぷりを発揮(笑)。このステキなムービーは何度も見たいところですが、残念ながらデモムービーは保存できません。このシーンが始まったら、目を見開いてしっかりと脳内に焼き付けてください。

今まで全シリーズをプレイしてきましたが、私が思わず泣いてしまったのは『戦国BASARA2 英雄外伝』のお市のストーリー。夫である浅井長政が亡くなってしまい、兄の織田信長に命じられるまま戦に身を投じる彼女の姿は、心に響くものがありました。そして『3』では、三成と大谷吉継の〝戦国ドラマ絵巻〟で大泣き。特に吉継は、プレイ前とプレイ後で印象がガラッと変わりました。『戦国BASARA』の吉継は、外見がちょっと怖い。でも、物語を進めることで見えてくる吉継の新たな一面や、ほかの武将でプレイしているときに発生する三成と吉継の会話を見ていたら、どんどん感情移入してしまいました。エンディングを迎える頃には、「吉継、LOVEです」と言えるぐらい印象が変わりましたね。本作をプレイした方で、好きな武将のストーリーしか遊んでいない人は、ちょっと損しているかもしれませんよ。各武将のルートごとに、全武将がほぼ登場しますし、ぜひ隅々までやり込んでみてください! また、今までのシリーズに登場していた片倉小十郎や猿飛佐助がプレイヤー武将ではないからと敬遠しているのであれば、それももったいないと思います。合戦中に彼らもかなり登場しますし、政宗や幸村のストーリーをプレイすれば小十郎や佐助の新たな一面が見られて、お腹いっぱいになっちゃいますよ!!

もちろん、本作はシステム面もバッチリ強化されていて、ACTとしての奥深さもすごいんです。特に注目なのが合戦をクリアすると、ときどき〝仲間武将〟が自軍に加わるシステムで、コレがヤバイ! 敵武将として登場する武将と出陣できたり、家康と三成のように史実では敵同士でも、一緒に戦えたりするんです。本来なら各武将の特殊能力を見て、合戦で有利になりそうなキャラを連れて行くのがベストだと思います。でも、史実ではありえない「もしも…」という組み合わせで敵をなぎ倒していくのも、本作の楽しみ方の1つではないでしょうか。あと『3』から追加されたアイテム〝ご当地資源〟も要チェック。これは、実際に入手可能な商品がもとになっているとか。ゲームに登場するアイテムを旅行のお土産にすると、感動もさらにアップしそうですよね。このようにいろいろな楽しみ方がある『戦国BASARA』シリーズ。来年はTVアニメの映画も公開されますし、まだ未プレイの方はこの機会にぜひプレイしてみてください!!

(ヨウ)

DENGEKI GAMES VOL.14

「今」遊べる、「今」遊びたいゲーム

―発売中―

CONTENTS



剛剣怒涛の銃騎兵
ヘカトンケイル
Illustrator 皆葉英夫

立ちふさがるものすべてを跡形もなく消し去ってしまうほど強大な力を持つ鉄巨兵。その力を恐れた神々によって、暗き迷宮の奥底へと幽閉されたと伝えられている。

LORD of ARCANA™
ロード オブ アルカナ

殺戮の刻を制するためのスレイヤーの業を伝授

核石「アルカナ」をめぐる神魔霊獣との戦いがついに始まった。今回は殺戮の刻を生き抜き、より多くの魔物を倒すために役立つテクニックから特に重要なものを抜粋して解説していく。

ロード オブ アルカナ			
発売中(10月14日)	通常版:¥5,980(税込)/DL版:¥4,980(税込)		
PSP	ジャンル	ACT	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	協力
	備考	プレイ人数:1~4人	育成

最後まで役立つ テクニック50選!!

本作のプレイにおいて核となる戦闘、準備、探索に関する50のテクニックを解説。これらを活用して最強の戦士の座を手に入れろ!

戦闘 戦いを有利に進めるための スレイヤーのアクションと知識

スレイヤーが扱う武器別のアクションや魔物との戦いにおいて有効なテクニックといった主に戦闘に関しての知識について詳細に解説していく。また、マルチプレイならではのテクニックや、つい見落としがちな細かい事柄への注意点にも触れているので、まずはここを熟読してほしい。



1 片手剣は敵の動きを把握し 隙をついて連撃を決める

移動速度が速く手数が多いのが利点で、わずかな隙をついて攻撃を当てていくことができる。ただし、一撃ごとのダメージが小さく、リーチが短いため、常に魔物の懐近くで攻撃し続けなければならない。魔物の動きを理解していないと、強力な一撃を食らってすぐにピンチに陥ってしまうので要注意。ただし、攻撃の引き際さえわかれば、さまざまな局面に対応できる武器となる。

●オススメバトルアーツ

ウィル・オ・ザ・ウィスプ：隙が大きいが、素早い連続攻撃を1カ所に集中できる。敵が大きな隙を見せたときに使う。
ソードダンサー：移動しながら次々と攻撃を行う。最後に敵の背後に回り込んでの一撃があるためガード中の敵に有効。

2 片手棍は敵が大きな隙を見せたら 溜め蹴りからの連続攻撃を

片手棍の魅力は、力を溜めることで攻撃力を増幅できる点。そして敵が大きな隙を見せたときに、溜め蹴りから繰り出せる10数発におよぶ空中攻撃で大きなダメージを与えられるのもポイントだ。片手剣と同様にリーチが短いが、こちらは盾を装備できないので片手剣以上に敵の動きをしっかり把握しておく必要がある。魔法が使えない点についてはアイテムでカバーしよう。

●オススメバトルアーツ

地裂衝：棍を地面に叩きつけた衝撃で攻撃する。小さな敵を吹き飛ばす効果があり、間合いをとりたい場合に有効。
流歩双打：左右に素早く移動しつつ棍で攻撃する。移動と攻撃を同時に行うので、敵に接近されたときに繰り出そう。

3 両手剣は弾きが強力で バトルアーツに将来性アリ

敵の攻撃が当たる瞬間にガードすると発生する「弾き」が強力。弾きは単発の攻撃であればあらゆる攻撃をガードでき、相手をひるませる効果まである優れた技だが、マスターするのは大変。敵の攻撃を完璧なタイミングでガードする必要があるため、失敗して通常のガードになることも多い。なお、ゲームが進むと覚えるバトルアーツが使えるので、そのために熟練度を上げる価値あり。

●オススメバトルアーツ

真覇輝煌斬：大きく振りかぶって渾身の一撃を放つ。隙は大きいが非常に攻撃力が高い。強敵と戦うときに有効。
羅刹：ガードができなくなる代わりに、攻撃速度と移動速度が上昇する。素早い敵と戦うときに有効。

4 両手斧は弾きを使った リスキーな攻めで大化けする

盾は装備できないが、弾きとカウンターを繰り出せる武器。高い攻撃力の両手斧によるカウンターは特大のダメージとなる。攻撃速度が遅いので、遠めの位置から剣先を当てるように攻撃するスタイルが基本となるが、弾きを極めれば至近距離でも立ち回れる。しかし、弾きに失敗するとそのままダメージを受ける（ガードにならない）ため、リスクは高い。防御力重視の装備でいこう。

●オススメバトルアーツ

パイルドライバー：高く跳び上がったあと地面に落下し、衝撃で周囲を攻撃。魔物を一掃するのに向いている技。
ジャイアントスイング：斧を水平に持って身体を回転させる攻撃。こちらも魔物を一掃するのに向いている技。

5 銃槍の基本は 3回チャージ+バトルアーツ

銃槍は、カートリッジチャージを3回使ってからバトルアーツで攻撃するのが基本。通常の銃撃は攻撃力が低めだが、カートリッジチャージを使えばチャージ回数に応じて通常攻撃とバトルアーツの攻撃力が高くなり、ヒット回数まで増加する。銃で攻撃する際の敵との距離は、バトルアーツのアーティレリが当たる程度がよい目安。こちらの攻撃を当てやすく、敵の攻撃も回避しやすい。

●オススメバトルアーツ

アーティレリ：弧を描くように飛ぶ特殊な弾。高い位置に弱点や破壊できる部位がある敵に対して非常に有効。
スナイピング・スタンス：任意に狙ったポイントを狙撃できる。チャージには対応していないが攻撃力は非常に高い。

6 使う魔法は 追加効果で決める

魔法のダメージはかなり低めではあるが、それぞれの追加効果は非常に優秀だ。延焼、スロウ、感電など攻撃をサポートするものばかりなので、お気に入りの追加効果を持つ魔法カードを装備しよう。ただし、追加効果は確実に発生するわけではない。また、魔法を使用する際はマナゲージによる使用制限（消費量はカードごとに異なる）があるため、過度の期待は禁物である。

●主な魔法の効果

炎の魔法：火球を放ちダメージを与える。身体が燃えてダメージを与え続ける「延焼」の追加効果が発生することがある
闇の魔法：地面を這うように前方に移動する魔方陣を踏ませることでダメージを与える。あらゆる行動速度が遅くなる「スロウ」の追加効果が発生することがある
雷の魔法：雷でダメージを与える。一定時間、行動不能になる「感電」の追加効果が発生することがある

7 マナゲージは強力な バトルアーツで溜める

マスターガーディアンや一部の強敵と戦う際は、マナゲージが最大のときに発動可能なアルティメットスペルが有効。マナゲージは敵にダメージを与えるか、敵からダメージを受けることで溜まる。蓄積量はダメージが大きいほど多いので、威力の高いバトルアーツを連発して溜めよう（大ダメージを受けた場合も素早く溜まる）。なお、攻撃を受ける際にガードすることでも溜まる。

8 アルティメットスペルは ターゲットとの戦闘で使う

1回の使用ですべてのマナゲージを消費するアルティメットスペルは絶大な効果を持つが、マナゲージを溜めるのは大変なので、クエストターゲットとの戦いまで温存しよう。ちなみに、強敵がクエストターゲットの場合は戦闘が長引きがちなので、戦闘開始直後に使用すれば、戦闘中にもう一度溜まる可能性があってお得。





▶右のアグニのカードは、すべての敵が気絶する効果を持つ。下の建御雷のカードは、敵の攻撃を引きつけるデコイを作成できる。

9 ダッシュ、回避ステップ、ガードを 敵の攻撃に応じて使い分ける

敵の攻撃の回避手段であるダッシュ、ガード、回避ステップにはそれぞれ得意分野がある。ダッシュは直線的な攻撃は避けやすいが、範囲攻撃や素早い攻撃は避け切れない。ガードは単発の物理攻撃に強いが、多段ヒットする攻撃や魔法に弱い。回避ステップはステップ中は無敵だが、無敵時間は一瞬なので連続攻撃は避けられない。敵の攻撃に応じて使い分けることが肝心だ。

電撃×『LoA』コラボレーション

圧倒的な性能に歓喜せよ!!

「ライトニングトンファー」を手に入れろ!!

電撃と『LoA』がコラボレートし、強力な片手棍「ライトニングトンファー」が誕生。この武器の作成に必要な素材はダウンロードクエスト「青き炎に電撃の鉄槌を！（10月21日配信予定）」で入手可能。ターゲットのアグニアブレイズはケタ外れの強さを誇るので入念な準備を。



▲報酬素材の「電撃プレイステーション」を入手して、ライトニングトンファーを生産せよ！



アグニアブレイズ 2体討伐

10 状態異常は適切な処置で素早く治す

プレイヤーの状態異常は放置しておくと危険なものが多い。下に回復（を早める）方法をまとめたので、素早く処置を施そう。なお、延焼は適切な処置方法はないので、回復するまで敵から離れることで対処しよう。

延焼



ダメージを受け続ける。効果時間は短いので、回復するまで敵から離れよう。

気絶



一定時間行動不能になる。アナログパッドを回転させ続けると回復が早まる。

感電



一定時間行動不能になる。アナログパッドを回転させ続けると回復が早まる。

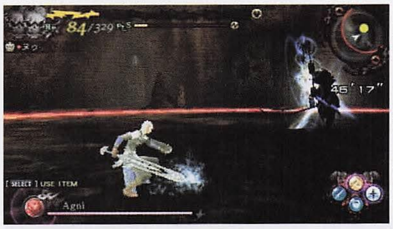
小人化



小人化し攻撃力と移動速度が低下。エリアを漂う光る球体を攻撃すれば回復。

11 ダウン回避をいち早くマスターする

敵の攻撃には吹き飛ばしや打ち上げ効果を持つものがある。これらを食らうとうつ伏せに倒れ、起き上がるまで行動不能になる。動けない時間は短いが、その間も敵の攻撃を受ける可能性があるので危険。倒れる瞬間にアナログパッドを動かして⊗ボタンを押せば回避できるので必ず使おう。不慣れな人は⊗ボタンの連打も有効。



◀ダウン回避が成功すると身体が光る。直後に動けるので安全。

12 特殊演出が入る攻撃はロックオン時の画面から判断する

敵の残り体力が少ない場合とカウンターシネマティックシーンの発動時期が近づいた場合は、ロックオン時に画面が傾く。フィニッシュブローやカウンターシネマティックシーンは、この間にロックオンしないと発生しない。ロックオンで画面が傾いたら準備を！



▲画面が傾くのは特殊演出が入る攻撃が発動できそうな証拠。これ以降の攻撃はロックオンした状態で近距離から行おう。

13 ロックオンを利用して視点を切り替える

魔物の攻撃に素早く対処するには魔物を視界にとらえ続けることが重要。攻撃時は基本的にロックオンすることになるが、回避時はロックオンしたままだと方向を見誤りがちになるので、解除するといい。その際のカメラは十字ボタンで操作するのがベストだが、回避後に素早くロックオンし直すのもよいだろう。できる限りカメラは魔物のほうに向けて、動きを見逃さないように。

14 アイテムを使うときは敵から離れる

アイテムの使用時には、キャラの動きが硬直する。魔物の近くで回復アイテムなどを使った場合、硬直中に攻撃を受けて回復する量以上のダメージを負うことも。あせらず安全な位置で使うことを心がけよう。



◀武器を側に置き、腕を掲げている間はほかの行動ができない。

15 多人数でのシネマティックシーンは「レスキュー」に備える

マルチプレイ時は、ファイナルシネマティックシーンのボタン入力に失敗した際に「レスキュー」が可能。ほかのメンバーがレスキュー専用のボタン入力に成功すれば、失敗したパートから再開できる。自分の入力パートでなくてもレスキューに備えて集中を切らさないように。

16 「ライフインジェクション」は周囲を確認してから行う

HPが0になった仲間に自分のHPの半分を分け与えて復帰させる「ライフインジェクション」。アクションを受けつける時間に制限があるため救出を急ぎたいところだが、アクション中に攻撃を受けては意味がない。仲間もろともやられないように魔物の動きを見ておこう。

17 マルチプレイでは敵を「挟み撃ち」にする

マルチプレイ時は、敵を正面と背後から挟み撃ちにして数的優位の状況を作ろう。敵が正面にいるプレイヤーを攻撃している間は、背後のプレイヤーが一方的に攻撃できる。ただし、敵が周囲をなぎ払うような攻撃をした場合、どちらのプレイヤーも攻撃を食らうので注意。

18 複数の部位を持つ魔物は武器に応じて攻撃する箇所を分ける

武器に合わせて役割を分担すれば、魔物の討伐がより楽になる。ぜひ、下の各武器の役割をチェックして行動の指針にしてほしい。なお、これは主に複数の部位を持つ魔物に対して有効なテクニック。通常の魔物が相手の場合は、前述の「挟み撃ち」で戦えばよい。

●片手剣／片手棍の役割

移動速度の速さと手数の多さを生かし、「部位破壊が可能な部位」へ攻撃を集中させて敵の弱体化を狙おう。

●両手剣／両手斧の役割

攻撃力が高い武器は相手を気絶させやすいので、「攻撃を当てて気絶させられる部位」を狙っていこう。

●銃槍の役割

近距離武器では届かない高い位置の部位を攻撃する。HPが0になった仲間の復帰も意識して行動しよう。

19 マルチプレイでは視界が悪くなる攻撃を避ける

銃槍のバトルアーツ「アーティレリ」などの範囲攻撃は、シングルプレイでは効果的だが、マルチプレイでは爆風で仲間の視界を妨げてしまい、魔物の動作が見えなくなるといった事態を招くことも。ほかのプレイヤーの位置取りも考慮して、視界を妨げる攻撃は控えたい。

「戦闘」のはみ出し情報

マスターガーディアンを倒すとアルティメットスペルが作れる

アルティメットスペルのカードは、対応するマスターガーディアンを倒したあとに、村で「生産」が可能になる。生産は鍛冶屋で受け付けているが、莫大なお金とレアな素材が必要だ。



◀カードは装備品とは比較にならないほど高額。金策も必要になるはず。



▶アルティメットスペルのカードは、魔法カードとは別に装備できる。

20 魔物に攻撃するときはまず側面をキープ

魔物の攻撃は、主に正面方向へのものが多い。背後は尻尾などで攻撃される恐れもあるが、側面に関して警戒が必要なのは、なぎ払いのような全方向への攻撃ぐらい。側面をキープしつつ、隙を見て攻撃を加えていこう。



◀正面に立たないよう位置を調節しつつ攻撃するのがポイント。

21 円の動きで回避→攻撃をスムーズに行う

攻撃を行う際は、魔物の攻撃直後の隙を狙うのが基本。そのためには、魔物の攻撃を最低限の動きで避けてすぐに反撃する必要がある。そのため、魔物と対峙している場合は下のように弧を描く動きを意識するとよい。

●敵の攻撃に対する動きの例

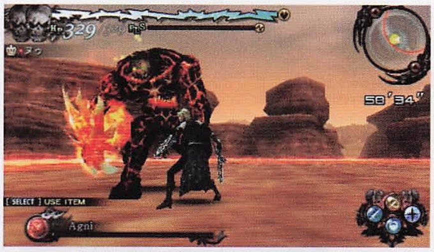


22 魔物の攻撃の「予備動作」を覚えて的確な回避を行う

魔物が繰り出す大半の攻撃には、事前に「予備動作」が存在する。例えば、ドラゴンゾンビの突進は攻撃前に必ずその場で足踏みを行う、スケルトンの強斬りは攻撃前に前かがみの姿勢をとって力を溜める……といった具合だ。予備動作は、覚えれば次にどんな攻撃が来るか予測して回避を行えるので非常に重要。初めて戦う魔物に対しては、まずはじっくり観察して、攻撃の種類とそれらに対応する予備動作を確認する習慣を身につけよう。

23 隙の大きい攻撃のあとが最大の攻撃チャンス

魔物は攻撃直後に一時的に硬直する場合が多い。例えば麒麟は、突進した直後にその場で動きが止まる。攻撃を行う際は、予備動作から硬直時間が長くなる攻撃を見抜き、それをかわして反撃を的確に当てていくとよい。



▲アグニはローリング攻撃のあとに、めまいのエフェクトが出る。これは「非常に隙が大きい攻撃」の好例といえるだろう。

24 「ひるみ」を発生させて攻撃チャンスを増やす

魔物は攻撃を受けると身体をのけぞらせることがあり、これを「ひるみ」と呼ぶ。短時間ではあるが、この間は魔物が隙だらけの状態になるので攻撃のチャンス。また、ひるみが発生すると行動がキャンセルされるので、敵の攻撃が回避できない状況下では、あえてひるませるために強力な攻撃を当てにいくというのも手だ。

25 ガードを繰り出す敵は背後に回り込んで攻撃する

スケルトンが繰り出すガードの有効範囲は身体の正面のみ。背後からの攻撃は普通に当たるので、ガードされたら素早く背後に回り込んで攻撃しよう。なお、ガードの効果範囲は、スレイヤーにも同様のことがいえるので、ガードするときは必ず魔物のほうを向いて繰りだそう。



26 防御力が高い敵は強力な武器かバトルアーツで攻める

玄武幼体をはじめとする防御力の高い敵は、生半可な攻撃はほとんど効かない。攻撃力が高い両手剣や両手斧は問題ないが、ほかの武器の場合は威力が大きいバトルアーツを連発するか、武器を替えて挑戦しよう。



27 特殊能力を持つ敵はなるべく倒しやすい武器で挑戦する

ここで紹介する2体の魔物はやっかいな特殊能力を備えているので注意。マンドレイクは高確率で仲間呼びを行い、ドラゴンゾンビを呼び出して逃走する。仲間呼びを行う前に倒す必要があるが、無敵時間のある回避を繰り出すので、攻撃速度が速い片手剣などで挑もう。

一方、麒麟は小人化する攻撃を行う。小人化の解除にはエリアを漂う球体への攻撃が必要だ。遠距離に攻撃が届く銃槍で対処したい。





28 能力の差が段違いの敵に遭遇したら迷わず逃げる

ドラゴンゾンビは、序盤に登場する魔物のなかで能力が飛び抜けて高い。初遭遇時は攻撃を受けるとほぼ一撃で戦闘不能になる。こうした勝ち目が見えない敵は、無理に戦う必要はない。素直にレベルを上げてから挑もう。



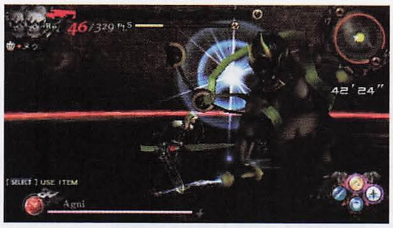
◀もちろん、敵を研究するために挑戦してみる価値はある。

29 複数の敵と戦うときは弱い敵から倒す

複数の相手と戦うとき、常に魔物全体の動きを警戒して戦うのは骨が折れる。2体が近くにいる場合は、一方の敵の攻撃をガードしている間にもう一方の敵から狙われることも。強い敵は倒すのに時間がかかるため、まずは弱い敵に攻撃を集中して手早く倒してしまおう。

30 部位破壊を行ってアイテムとチャンスをゲット

部位破壊が成功すると、敵は特有の素材を落とし、一部の攻撃が弱体化する。また、アグニの右腕のように、部位破壊によりその部分が弱点になるものも存在。いいこと尽くめなので積極的に狙おう。



◀建御雷の場合、部位破壊後にリーチが短くなる攻撃がある。

31 敵の「状態」が変わったら攻撃の変化に警戒する

敵によっては「怒り」や「瀕死」といった状態が存在し、状態によって攻撃方法が増えることも。例えば建御雷は、怒り状態になると剣を回転させる範囲攻撃を繰り出すようになる。通常時と同じ感覚で戦うと痛い目を見るので、状態を確認したら警戒しよう。

32 怒り状態移行時の「衝撃」に注意する

マスターガーディアンは、怒り状態に移行した際に周囲に衝撃を繰り出すが、これに当たると手痛いダメージを受けてしまう。特にカウンターシネマティックシーンの直後に怒り状態になりやすく、演出成功時に落とすアイテムに手を出すとまともに食らうので要注意。

33 弱ったマスターガーディアンは攻撃を集中して逃亡前に倒す

マスターガーディアンは、瀕死状態になるとスレイヤーを無視してエスケープゾーンまで移動して逃亡してしまう。逃亡後はほかのエリアへ移動してしまうため、大幅な時間のロスとなる。瀕死状態時はあまり攻撃してこなくなるので、攻撃を集中して逃亡前に倒そう。

34 ニーズヘッグの主な行動の把握

ニーズヘッグの主な攻撃とそれに対する対処法を解説。チュートリアルで戦う敵なのでクエスト失敗になることはないが、予備動作と攻撃の観察に適した敵なので、すぐに倒さずしっかり動きを確認してみよう。

火炎ブレス
後ろ脚で起き上がり、口から炎を吐く。こちらの動きに合わせて吐く位置を調整してくるがダッシュ移動で回避可能。



突進
足踏みのあと前方に突っ込む。こちらを追尾してくることもある。予備動作の段階で敵の側面に移動していれば回避可能。



空中炎ブレス
空中を大きく周回したのち、口から炎を吐き続けながら一直線に通過していく。ダッシュ移動で回避することができる。



尻尾攻撃
振り上げた尻尾を叩きつけたあと、そのまま横になぎ払ってくる。尻尾の範囲外まで逃れるかガードすることで回避できる。



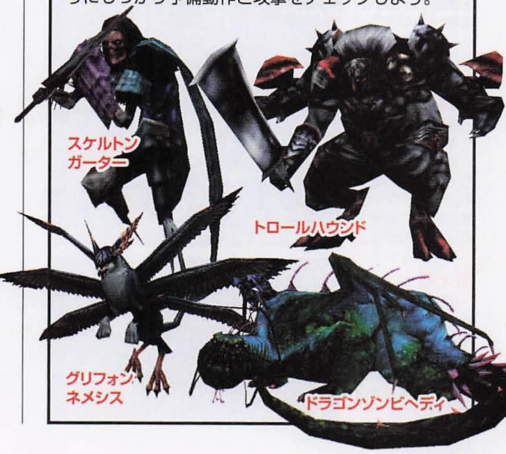
仲間呼び
怒り状態移行直後に1回だけ行う。咆哮を上げ、ゴブリンファイターを2体呼び出す。ゴブリンファイターを速攻で倒そう。



「戦闘」のはみ出し情報

体色が通常のものと違う魔物は非常に強力なので注意!

通常の魔物と姿は同じだが、身体の色が異なる魔物が存在する。これらは通常の魔物よりも格段に強く、攻撃そのものが異なる場合もあるので油断は禁物だ。遭遇した際は、初見の魔物への対応と同じようにしっかり予備動作と攻撃をチェックしよう。



35 アグニの主な行動の把握

アグニは、4種類あるローリング攻撃が特徴的。戦闘フィールドの中心から渦巻状に転がるタイプ、前方に直進するタイプ、エスケープゾーンの際まで直進したあと、そのまま折り返してくるタイプ、こちらをやや追尾してくるタイプだ。いずれも攻撃後に大きな隙が生まれるので、そこを狙って攻撃を集中させるといい。

ローリング攻撃
胸を反らして力を溜めたあと、上で解説した4種類のいずれかの回転を行う。ダッシュ移動ですべてのタイプを回避できる。



なぎ払い
右腕を身体の左側に動かしたあと、横になぎ払う。このとき手が剣状に変化し、リーチが伸びる。ガードで回避するといい。



アッパー
左腕でのフックから続けての右アッパーで打ち上げ効果がある。なお、フックは短時間の硬直後に行う。ガードで回避しよう。



36 建御雷の主な行動の把握

建御雷は、小人化させてくる攻撃がかなりやっかい。ダメージは受けないものの、戦闘フィールド全体に効果がおよぶうえに回避手段がない。小人化の解除を行うまでに攻撃を受けてしまい、あっという間に戦闘不能になることもある。その他の攻撃も多くが感電の追加効果を備えており危険。なかでも雷太鼓は予備動作がわかりにくいため、動きを見落とさないように注意したい。

小人化
地面に白い魔方陣を浮かべて、両手を上に掲げる。ダメージはないが、戦闘フィールド全体が効果範囲なので、回避手段はない。



雷撃
上空に浮かび上がったあと、スレイヤーの頭上に雷を連続で降らせる。攻撃が止むまでダッシュ移動し続けることで回避可能。



突進
身体を横に向けたあと、前方に突っ込む。まれにこちらを追尾してくる。予備動作中に敵の側面に移動すれば回避できる。



雷太鼓
脚を広げたあと、背中の雷太鼓が四方八方に動き回る攻撃。予備動作中に、雷太鼓の攻撃範囲外まで移動すれば回避可能。



準備 村の各施設を活用するための知識



スレイヤーが戦いの拠点とする村には便利な施設が揃っている。活用すれば戦いが楽になるので、役割を把握しておこう。

37 村の効果的な巡回手順はコレ!

クエストから戻ったらひととおり村の施設をめぐり、何か進展がないかチェックするようにしよう。生産・強化できる武具や購入可能なアイテムが増えていれば、クエストクリアが非常に楽になるはずだ。ちなみに、施設をめぐる際のオススメの順番は下のとおり。アイテムショップやアルケミーショップ、鍛冶屋に関しては、現状で事足りているようなら無視してもかまわない。

●村での施設めぐりの手順

預り所	次のクエストへ持ち込むアイテム（主に回復アイテム）以外はすべて預けよう。
↓	
アイテムショップ アルケミーショップ	序盤はクエストで採集したトロイモときれいな水を合成してポーションを補充。
↓	
鍛冶屋	新たに生産・強化できる武具がないか確認。資金に余裕があれば作っておこう。
↓	
スレイヤーズギルド	次に行うクエストを選択。マルチプレイの場合はギルドハウスに向かおう。
↓	
クエストへ	

38 ポーションと身代わりの護符は必ずクエストに持ち込む

回復アイテムが切れたせいでクリアできたはずのクエストに失敗したりしないよう、ポーションと身代わりの護符は常に持ち歩こう。数が少なければアイテムショップやアルケミーショップで補充しておくこと。難度が高いクエストでこれらを忘れてしまった場合は、時間を無駄にする前にリタイアしてしまうのも手だ。

39 ステータス強化アイテムや魔法アイテムでさらに補強!

上記の回復アイテムをフルに使っても倒せない強敵に挑む際は、補助系アイテムや魔法アイテムを持ち込もう。なお、これらを持ち込むとアイテム欄が圧迫され、採集が少ししかできない。クエストの目的達成を急ごう。



◀▼「硬化粘液」があれば防御力が一時的に上昇。雷属性の魔法と同じ効果を持つ「雷の欠片」があれば、追加効果の感電が狙える。



「準備」のはみ出し情報

村とギルドハウスの施設の違い

ギルドハウスのなかには村とほぼ同様の施設がある。ただし、鍛冶屋とアルケミーショップは存在しないので、これらを利用したい場合は村に戻ろう。逆に、村には「ヴェッテルくじ」が存在しない。



◀マルチプレイで新たな素材を入手したら、村に戻って武具の生産・強化ができないか確認しよう。



◀くじを引いたあとに村へ戻ると効果が消えてしまう。ギルドハウス専用のオイシイ要素なのだ。

40 クエストが進行したら施設の商品をチェック

アイテムショップ、アルケミーショップ、鍛冶屋の商品ラインナップはクエストの進行に応じて追加されていく。新たなクエストをクリアしたときは、必ずチェックしよう。特に鍛冶屋は、手持ちの素材で新たな武具が作成可能になっている場合もあるので見逃せない。

41 自分の戦闘スタイルに合った武具を生産・強化していく

武具は、一見するとATKやDEFが高いものが強いものに思えるが、ほかのパラメータも重要（当然ATKやDEFも1つの選択基準になる）。下で各項目がどんな影響をおよぼすのかまとめているので確認してほしい。



◀スロット数が多ければ、オーブである程度能力を調整できる。

●ATK（M−ATK）、DEF（M−DEF）
ATKは武器での攻撃力、DEFは物理攻撃に対する防御力、M−ATKは魔法攻撃力、M−DEFは魔法属性攻撃に対する防御力を示す。ATKの上昇はあらゆる武器において有効だ。特に両手剣・両手斧で重視したい。

●魔法属性
対応する魔法属性の攻撃力、防御力。魔法を主体に戦う際に上昇させたい項目だ。各魔法属性に特化した武具を作りクエストターゲットごとに装備を付け替えたい。

●種族属性
対応する種族の魔物に対する攻撃力、防御力。各種族に有効な武具を生産・強化して、クエストターゲットの種族にあわせて装備を付け替えたい。

●AGI
移動速度に関係する項目。片手剣や片手棍はこの値を伸ばせばより長所が際だつ。また、回避が重要な銃槍の場合は、DEFより優先する価値がある。

●スロット数
装備できるオーブの数。多数のオーブを所持しているなら、オーブの付け替えで能力値を補強可能。弱点を見抜くなど、武具では補えない特殊能力も付与できる。

42 戦闘や素材収集に役立つオーブはコレ!

下のとおり、オーブは攻撃や防御の能力値を高めるものから、特殊能力が付与されるもの、素材収集に適した効果があるものなど、さまざまな効果を持つ。なかには武具では補えない効果もあるので、武具選びの際はスロット数にも気を配りたい。特に、神の眼は部位破壊に必須。採集回数が上昇するハーベストビギナーは、素材を1つでも多く集めたい序盤で重宝するオーブである。

●主なオーブの効果

○○の刻印:○○の名称に対応する攻撃属性が上昇
○○の加護:○○の名称に対応する防御属性が上昇
ハーベストビギナー:パーティクルポイントでの採集回数が増える
神の眼:部位ごとのロックオン、および破壊できる部位、弱点部位、攻撃すると気絶しやすい部位を特定可能
スカベンジャー:魔物のアイテムドロップ確率が上昇し、その代わりに魔物のコアのドロップ確率が減少する



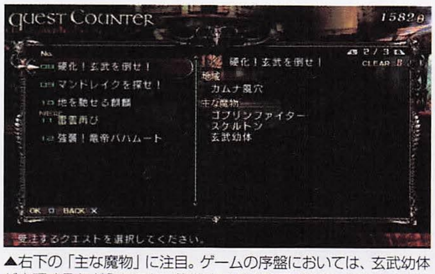
▲神の眼のオーブは部位ごとのロックオンと各部位の特徴がわかる便利なアイテム。常に付けておいても損はない。

43 お金稼ぎに適したクエストはコレ!

アイテムショップで回復アイテムを随時補充していると資金不足となりがち。そこで、お金を効率よく集められるクエストを紹介しよう。序盤では「炎神!アグニ襲来!」と「豪雷!建御雷!」がオススメ。どちらもマスターガーディアンの討伐が目的となるが、クエストを進めて1段階上の武具で挑めば、意外と楽に倒せる。ターゲットの出現する初期位置が決まっているのもポイント。

44 クエスト受注前に「主な魔物」をチェック

クエストのなかには、クエストターゲットがほかの魔物のシンボルにまぎれていたり、やっかいな敵がガーディアンとしてクエスト中に出現したりする。クエスト目的だけではなく、フィールドに登場する魔物(クエスト受注画面の2ページめ)をチェックしておき、それらに対応できる武具を準備するとよいだろう。



▲右下の「主な魔物」に注目。ゲームの序盤においては、玄武幼体が出現するかどうかでも、装備するべき武器が変わってくるはず。

45 強いプレイヤーからアイテムをもらうとお得

マルチプレイでは仲間同士でアイテムの受け渡しができる。渡せるアイテムはレア度が灰色と青色のものに限られるが、幸いなことに、ポーション、ハイポーション、エクスポーションは交換可能。強いプレイヤーは駆け出しのプレイヤーに回復アイテムを提供してあげよう。

46 ヴェッテルくじは値段以上にお得な効果がある

ヴェッテルくじは、はずれを引いた場合は損をしてしまうが、運よく当たりを引けば、下のような恩恵を得られる。どれも代金以上のよい効果といえるだろう。



◀くじは全5種。高価なくじはそのぶん効果にも期待できる。

●ヴェッテルくじの主な効果

- ●クエスト報酬金の増額 ●クエストの制限時間の延長
- ●クエスト達成時の獲得ギルドポイントが増加
- ●クエスト中にアルカナの活性化が起こりやすくなる

探索 フィールド探索を効率よく行うテクニック



クエストには時間制限があるので、探索は効率をよくしていきたい。ここでは探索時に意識すべきポイントを解説する。

47 ワープ装置の起動は優先的に行う

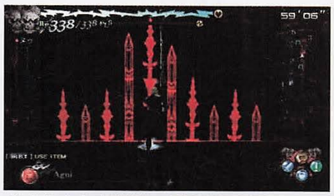
ワープ装置は、いったん起動すれば以降の同フィールドのクエストでは起動した状態になる。ワープの利用でクリアが楽になる場面は多々あるので起動は早めに。



◀「炎神!アグニ襲来!」では、アグニの初期出現位置へと飛べるワープ装置があり、大幅なショートカットが可能。

48 クエストで詰まったらガーディアンを探してみる

ガーディアンを倒すとエリア同士を結ぶ道を閉ざす扉が解除されたりクエストターゲットが出現したりする。ターゲットがいない場合はガーディアンを探して倒そう。



◀ガーディアンがエリア同士を結ぶ道を扉で閉ざしているパターン。ガーディアンを倒すと扉が解除され、先へ進めるようになる。



▶ガーディアンがクエストターゲットを隠しているパターン。ガーディアンを倒すとクエストターゲットがどこかのエリアに出現。

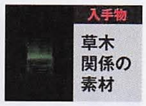
49 各ポイントで収集できるものの系統を判断する

各ポイントから入手できるものは下記のとおり。これを覚えておけば、必要ない素材を収集する手間が省けるため、探索をスムーズに行えるだろう。なお、消費アイテムは必ず役に立つのでなるべく取っておきたい。

●パーティカルポイント(赤・黄・緑)







●水晶柱



●木箱、宝箱



50 戦闘は魔物の背後をとって開始する

魔物のシンボルは、プレイヤーに気づかない限り、前方に移動したあとなんらかのアクションをとるという動きを繰り返す。アクション中は隙だらけなので、このタイミングでダッシュ移動で近づいて背後をとろう。



◀玄武幼体は行動停止して光る。このときが背後をとるチャンス。

●エンカウント時の接触の影響



「探索」のはみ出し情報

マスターガーディアンとフィールドは連動している

マスターガーディアンは各フィールドの守護者だ。彼らを倒すと守護しているフィールドを開放してくれる。例えば、建御雷を倒すと「カムナ風穴」のクエストが受注可能に。もちろんそれ以降も、マスターガーディアンと新たなフィールドがプレイヤーを待ち受ける!





▲守護者にフィールドを開放してもらったあとは、それらのフィールドをより深くまで探索できるようになる。



フォーチュン・シティで死なないための DEADRISING 2 6つのルール

油断すれば一瞬で命を奪われる現世の地獄・フォーチュン・シティ。この街で一秒でも長く生き延びるための6つのルールを伝授しよう。プロデューサー・稲船氏のインタビューも要チェック！

ゾンビ取りがゾンビにならないために覚えておきたい厳選ルール6カ条をお届け

自由度とアクション性の高い本作は、数あるゾンビを題材にしたタイトルのなかでもゾンビとの関係性が異なるゲームといえるだろう。その理由はサバイバルものでありながら、脅威の対象であるゾンビに積極的に立ち向かっていける点だ。とはいえ、闇雲に戦っただけでは数に勝るゾンビにあっさりと食われてしまいかねない。そうならないためにも、ここで紹介する6つのルールを把握しておこう。

デッドライジング2

発売中(9月30日発売)		¥7,990(税込)		
PS3	ジャンル	ACT(ゾンビパラダイスアクション)	ACT 協力	
	メーカー	カプコン		
	備　考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)		
発売中(9月30日発売)		¥7,990(税込)		
Xbox 360	ジャンル	ACT(ゾンビパラダイスアクション)	ACT 協力	
	メーカー	カプコン		
	備　考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大4人)		

ルール その1 ゾンビとの戦いは最小限にとどめよう!

本作には無数のゾンビが登場するが、これを全滅させるのは不可能だ。ゾンビとたわむれるのもこのゲームのだいご味だが、救助が来るまでの72時間を有効に活用する必要がある。なぜならゾンビと戦っている間に失われてしまう命もあるのだ。つまり、娘のケイティー、そしてサバイバーを救えるかはプレイヤーしだいだ！

■どうしても戦わなければいけない場合は？

道を急いでいるときには、ゾンビを効率よく倒す方法も必要になってくる。主人公・チャックを強化するのにもある程度ゾンビと戦うことは必要だ。そのときのために心がけておきたいことを紹介しよう。

1 強力なアイテムのある場所を覚えておく

ゾンビの耐久力はそもそも高い。落ちている日用品をそのまま武器として戦った場合、一撃で倒せることはまれだ。日用品は置いてある場所が決まっているので、使い勝手のいい日用品の場所は覚えておこう。



▲セーフハウスから出てしばらく行ったところにある店の槍。ゾンビと離れて攻撃できる使い勝手のいい道具だ。



◀汎用性の高いのが木製バットや火災用の斧。序盤から入手しやすく、コンボ武器の材料にもなる。

2 コンボ武器を作って常に持ち歩くようにする

ゾンビとの戦いはコンボ武器を使うことでより効率的となる。組み合わせて作るのに時間がかかると思っても、急がば回れというように、コンボ武器を使うほうが、はるかにスムーズにゲームを進めることができるだろう。

手軽に作れて威力もアリ！



▶初めて作れるコンボ武器がこの釘バット。一番作りやすく、持ち歩く機会も多い武器になるだろう。

手間をかけてでも作る価値のある逸品



◀珍しいコンボ武器は威力があるが作成には多少手間がかかる。

ルール その2　サバイバーを戦力として活用してみよう

店や街など、さまざまな場所で助けを待っているサバイバー（生存者）。彼らを発見し、セーフハウスへ連れて行くこともチャックの重要な任務だ。これはノルマではないが、助ければレベルアップに必要なPPやお金が貰えるといったメリットがあるので、利用しない手はないだろう。



▲サバイバーに関する情報はトランシーバーを使って入手しよう。

1 武器を持たせて一緒に行動する

サバイバーをセーフハウスへ連れていく際は、彼らに武器を持たせておこう。そうすればゾンビに囲まれたときでも自力で戦ってくれる。ただ、コンボ武器は持たせられないので、サバイバーの元へ向かう場合は木製バットや火災用の斧などを持っていくといいだろう。

2 残りの体力を常にチェック

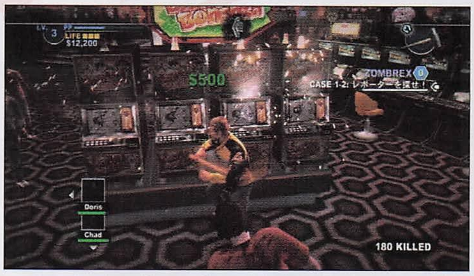
ゾンビの攻撃を受けてサバイバーの体力が減った場合は食べ物を渡すと自分で回復してくれる。スナック自販機でお菓子を購入し、その場で回復するのもいいだろう。



◀食料は自分にとっても貴重なアイテム。自販機を活用しよう。

ルール その3　お金を手に入れるための方法を覚えておこう

お金がほとんど意味をもたなくなったフォーチュン・シティにおいて、唯一対面販売をしているお店が盗人の開いているお店だ。しかしここで扱う商品はいずれも高額。ノドから手が出るほど欲しい商品があっても、お金がなければ話にならない。ここではお金集めの方法を紹介しよう。



▲アウトブレイクの後も、カジノはお金儲けにうってつけの場所だ。

1 拾ったり機械を壊して入手する

フォーチュン・シティでお金が一番入手しやすい場所といえばカジノだ。アウトブレイク前同様にギャンブルに興じることはできないが、スロットマシンを破壊することで、中からお金が出てくることもある。またお金のつかみ取りゲームを利用するのもいいだろう。

2 サバイバーからお礼としてもらう

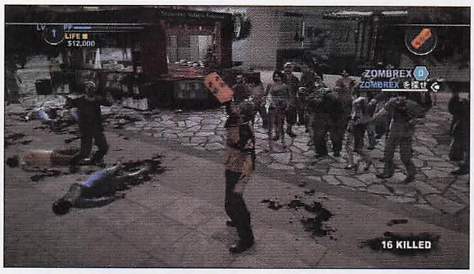
サバイバーをセーフハウスに連れていくとお礼にお金をもらえることがある。必ずもらえるわけではないが、アイテムをくれる場合もあるので、助けておいて損はない。



◀通常はPPだけだが、お金やゾンブレックスがもらえることもある。

ルール その4　マップを活用して安全地帯に逃げ込もう

ゾンビはセーフハウス以外のほとんどの場所に出現する。そのため、すぐにでも自分やサバイバーの体力を回復したい場合や、仲間と道具を交換したい場合は安全を確保するのに苦労するだろう。しかし、そんな状況にあっても、よく見れば安全地帯になる場所は意外にあるものだ。



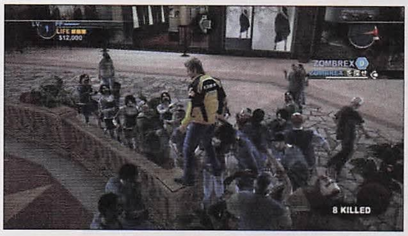
▲回復途中に襲われてさらに体力を減らしてしまうことはよくある。

1 こまめなセーブは命を長らえる

コンボ武器を作ることができる工作室やセーブポイントのあるトイレは安全な場所だ。危なくなったら通路からこれらの部屋へと逃げ込もう。また、探索に夢中になるとセーブを忘れがちになる。トイレのセーブポイントは意識して使い、こまめなセーブを心がけよう。

2 マップ上にひそむわずかな安全地帯

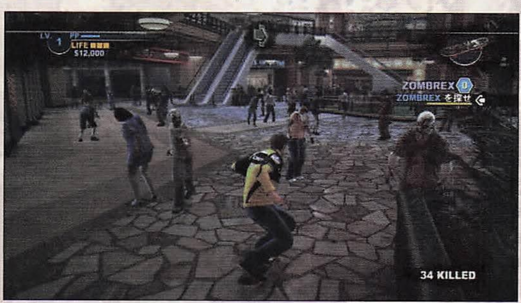
周囲をゾンビに囲まれていても、少し高い場所に登るだけでそこが安全地帯になることがある。ゾンビを倒す余裕すらない場合は、まず高い場所を見つけよう。



◀少し高いだけのこんな場所でもゾンビは襲ってくることができない。

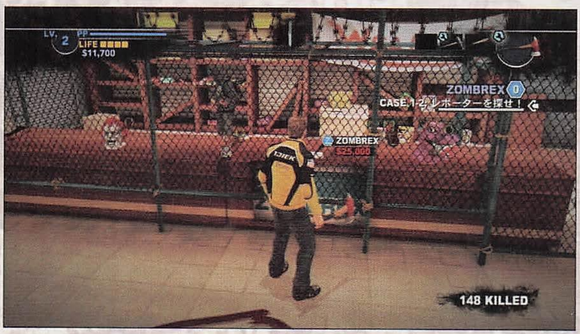
ルール その5　アイテムを活用してフィールドを素早く移動

チャックはレベルの上昇とともに、しだいに歩く速度が速くなっていく。それ以上に高速で移動したい場合は、スケートボードや、たまにフィールド上に置いてあるバイクなどを活用するといいだろう。



◀序盤はスケートボードを使った移動が便利。探索エリアを広げればモトクロス用のバイクを発見することもできるだろう。

ルール その6　ゾンブレックスを早めに入手しておこう



▲お店で販売されているゾンブレックスは非常に高価だが、お金さえあれば探す手間が省けるぶん時間の短縮になる。これを利用するメリットは大きい。

1日に1回ケイティーはゾンブレックスを投与しないとゾンビ化してしまう。ゾンブレックスは最初の1個以外、街で見つけるか、お店で購入、特定のサバイバーからお礼としてもらえばいい。投与直前にあわてて探すのではなく、序盤で複数個を入手しておけば、時間に追われる心配が減る。そうなれば探索やサバイバーの救助に集中できるメリットもある。



プロデューサー
稲船敬二氏INTERVIEW
『デッドライジング2』で目指したもの

プロフィール
稲船敬二氏
株式会社カプコン 常務執行役員 開発統括本部長 兼 コンテンツ統括。株式会社ダレット 代表取締役社長。日本を代表するゲームクリエイターの1人。『ロックマン』シリーズの生みの親であり、キャラクターデザインから手がけられていることはあまりにも有名。

『デッドライジング』シリーズ誕生秘話

――ゾンビが登場するカプコンのタイトルとしては『バイオハザード』シリーズが有名ですが、そこであえて『デッドライジング』を作ろうと思った理由は？

稲船敬二氏（以下、敬称略）：まず僕がカプコンに入る前からゾンビ映画が好きだったということがありまして、入社後はいつかゾンビのゲームを作りたいと思っていました。『バイオハザード』は僕もすごく好きで三上（**※1**）が作っていたのを見て楽しみにしていたんですよ。ところが『バイオ4』でゾンビが走っちゃった（笑）。三上、何してんねん、何で走んねんと（笑）。こんなんゾンビやないから俺が新しく作ると（笑）。もちろん『バイオ4』はゲームとしてすごくおもしろいんです。ゲームのデキとしては98点ぐらい。でもゾンビゲームとして見ると0点です（笑）。『バイオ』で走るゾンビを登場させたいのだったら、タイトルを変えたほうがいい。『バイオ』のゾンビはそれまで走らなかったわけで、ここで急に変えてしまうのはどうなのかと。正確には敵もゾンビではなくなっていましたし、今後のシリーズでも遅い動きのゾンビが出てこなそうですしね。そんなことがあって、だったら自分が作ろうと。で、ゾンビにスポットライトを当てた作品にするにあたって、単なるシューティングの的にしてしまうのは避けようと考えました。ゾンビというのはちょっとマヌケで、人間の時の記憶が少し残っていたりするんですよ。例えば警察官のゾンビだったら銃を構えたり、誰かを捕まえようとしたりするんです。生前の記憶があるので、人間を見たからといって急に走って襲い掛かってくることはないんです。以前ロメロさん（**※2**）と仕事をしたときに、ゾンビについて聞いたら「1、2体のゾンビが相手だったら人間側が有利で怖くない。それが100体、200体になってはじめてゾンビ側が有利になる」と。これは人間の本性にもかかわる話で、たとえば1対1の会話は対等でも、数が多くなると手に負えなくなる。インターネットで他人の意見に同調して、多くの人が誰かを無責任に批判するような場合にも人間の本性が表れやすいですよね。こういった、人間のエゴや愚かさが形を借りて具現化しているのがゾンビなんですよ。これは多くのゾンビ映画で描いているテーマですから、僕はゾンビゲームでもそういう表現は踏襲したいと思ったんです。他のゾンビが出てくるゲームで、ゾンビ映画と同じようにゾンビを扱ったゲームは少ないと思うんですよ。海外のゲームでゾンビが登場する作品はありますが、いずれもゾンビは単なる射撃の的にしかなっていないんですね。

※1：カプコンのゲームデザイナーだった三上真司氏のこと。現在は株式会社Tangoの代表取締役。

※2：ゾンビ映画制作で有名な映画監督のジョージ・A・ロメロ氏のこと。

――『2』の制作が始まったとき、前作とは異なる主人公を登場させることは決まっていたのですか？

稲船：はい。『2』はXbox 360とPS3のマルチで作ることが決まっていましたからね。もし前作と同じフランクを登場させてしまうとPS3ユーザーの方はキャラクターを知らなくてとまどうでしょうし。

――ライダーを主人公にしたのはなぜですか？

稲船：実は特に大きな理由はないんですよ。一応、最初からコンボ武器を作るシステムについては考えてあったので、キャラクターとしてはタフで、器用であるというイメージが欲しかったんですね。チャックはバイクのメンテナンスができるライダーということで、手先が器用という点は伝えられるかなと。あとは、バイクを武器としても使うことができるので、運転に長けているという点も生かせるだろうと思いました。

――では、テラー・イズ・リアリティはライダーという設定が決まったあとにできたと？

稲船：これについては同時に考えていたことです。僕の場合は、いくつかのアイデアを同時に考えて決めていくことが多いんですが、最初は遊園地をベースにした舞台を作ろうと考えていたんですよ。テラー・イズ・リアリティの原型も、遊園地で行われているゲームというような位置づけだったんです。で、今回開発を担当したブルーキャッスルゲームズと話をしていたときに、せっかく大人向けのゲームなんだから、普通の遊園地ではもったいないという意見が出たんです。大人向けの遊園地…つまり、ラスベガスのほうが舞台としてはふさわしいんじゃないかと。大人向けなら、ちょっとエロの要素も出せていいですし（笑）。最初は実際のラスベガスを使おうかとも考えたんですが、建物の配置なども含めて、ゲームに落とし込む際にいろいろな制限が加わるためオリジナルの街にしました。もし、遊園地のまま進めていたら「ゾンビランド」（**※3**）という映画をパクったと思われるところでしたね（笑）。

※3：今年公開されたゾンビ映画。終盤は遊園地でゾンビと戦うシーンが出てくる。

――プロローグの『CASE 0』とエピローグの『CASE WEST』を作ろうと思われた理由は？

稲船：前作で体験版の配布をやったんですね。これはおかげさまで好評を得まして、北米でのヒットにもつながったんです。じゃあ今回も体験版を配信しようかという話になったんですが、僕は同じことをするのが嫌なんですよ。でも、単にやらないわけではなくて、何かそれに代わる効果的なことをやろうという話になりました。体験版を試食に例えると、賞味期限が切れかけている饅頭をまず食べてもらって、食べておいしかったら作りたての饅頭を買ってくださいね、ということだと思うんですよ。それよりはお金を払う価値のあるものを遊んでもらって、それが本編につながる内容だったらもっといいんじゃないかなと。だから、販売を前提にプロローグという形でちゃんとしたゲームを開発したんです。もし、無料で同じものを作ろうとすると『2』の予算の一部を制作費に充てるぶん、しっかりしたものは作れないんです。それなら作りたいものを優先して、制作費が回収できる値段で作品をしっかり作ろうという考え方でやってます。あと、前作は宣伝も含めてマイクロソフトさんにいろいろとご協力いただいたので恩義もありますし、前作はXbox 360ユーザーさんが支えてくれた部分もあるわけですから、お礼の意味も込めてエピローグの『CASE WEST』を作りました。ただ、両方やらないと全体がわからないという構成ではないですよ。プロローグは本編の何年前かのお話ですし、エピローグも「もしこうだったら」という仮定のストーリーにしてあります。

――『CASE WEST』で、前作の主人公・フランクがどういう形で物語に絡むのか気になります。

稲船：『CASE WEST』では歳をとったフランクを見てほしいですね。ちょっと老けてますよ。あぁ、フランク疲れてるね、と思うんじゃないかなぁ（笑）。

――もしかしたら写真は撮らなくなってますか？

◎KEIJI INAHUNE INTERVIEW

稲船：それは、まぁ（笑）。フランクですから、撮るでしょう（笑）。みなさんの期待には応えたいですからね。「なんで写真撮影のシステムをなくしたんだ」とよく言われるんですけど、ちゃんとありますよと、誰がなくすと言いましたかと（笑）。

一番大切なものを守るという親としての使命

――今回はCASEを追う要素とは別に、娘にゾンブレックスを投与する必要があります。この要素はどういった意図で用意されたのでしょうか？

稲船：CASEを追うことって義務付けられるんですけど、すぐにやらなくてもいいことじゃないですか。事件を追って解決していく目的にはなるけれど、そんなに切羽詰まった感じもない。そもそもCASEを追うことが自分にとって一番重要なことかと言われればNOなんですよね。ということで『2』は、それ以上に一番重要になることを入れたかったんです。やっぱり人間と、欲望だけで生きているゾンビを対比させたいんですよ。あとは、人間とゾンビの違いとして守るべきものがあるかないか、愛があるかないかですね。欲望だけのゾンビ、自己中心的でお金のことや自分が生き残ることしか考えていないサイコパスがいるなかで、チャックがサイコパスにならないのは、自分の大切な娘を守りたいという愛情があるからですよね。そういった愛情を今回は表現したいなと思ったんです。これを、例えば娘を安全な部屋に入れておいて、「そこでじっとしておくように」と命じるだけだと、あまり感情移入ができないじゃないですか。なので、娘がゾンビ化する寸前というピンチの状態にしておいて、薬を探して必死になる父親の姿を描いているんです。やっぱりこういう状態だとCASEを追うより薬探しを優先しちゃうと思うんですよね。自分にもケイティーと同じぐらいの娘がいるのでなおさらです。『デッドライジング』はある種、シミュレーターのように作ってあるんですよ。あの状況下に自分がいたらどうするかというシミュレーションですね。

ゲーム制作における2社の決定的な違いとは？

――本作はカナダにあるブルーキャッスルゲームズと組んで開発されていますが、ゲームのアイデアは主にどちらが考えたのでしょうか？

稲船：これはどちらということではなく、お互いにですね。ほとんど毎週のようにテレビ会議で打ち合わせをしていましたし。もちろんゲームの根幹になるコンセプトについてはカプコン側から出しましたが、それに対する向こうからの意見を聞いて、それを受けてまたこちらから意見を返す、というキャッチボールのような作業をずっとやってましたからね。

――あちらから出されたアイデアで、稲船さんが感心したものはありますか？

稲船：そうですね。アイデアというより考え方という部分では、向こうは当たり前のようにレベルデザイン（※4）をしてくる点ですね。「レベルデザインを入れましょう」ではなくて、入れることが当たり前になっているんです。例えば、キャラクターが建物の屋根に上れないよりは上れるほうがいいでしょうと。前作はそのへんが出来ていなかったんです。例えば『CASE 0』だったら、下から屋根の上にいる人と話したいなぁと思うような場面で、ちゃんとできるように提案してくるんです。そういったレベルデザインをすることが当たり前になっているスタッフが揃っているんですよ。これがカプコンだったら誰かが言わないとそういうデザインにはなかなかならないんですが、ブルーキャッスルゲームズではそうすることが当然だったんですよ。

※4：ゲームのマップ設計や敵の配置による難易度調整などのこと。

――そういった違いが出てくるのはなぜですか？

稲船：まぁ、基本的な考え方の違いではあるのですが、ゲームだからこれでいいと考えるときの割り切り方が、日本のスタッフと海外のスタッフで違うんです。そういったことは、例えばキャラクターデザインの違いにも表れていますよね。日本人が海外の作品を見たときに、このキャラクターデザインでいいの？　と思うのと同様に、外国人が日本のキャラクターを見たら、こんな髪型や体格の人はリアルじゃないよと思っているわけですから。でも、海外のスタッフはそう思ってはいても、表現の1つとしてリスペクトをしているんです。ちゃんと認めているんですよ。日本だと海外のタイトルを認めないことも多いじゃないですか。アメリカだと日本のゲームをきちんとリスペクトするんだけれども、自分達の作品は日本のゲームをマネするんじゃなくてちゃんと個性を出してくるんです。ここが彼らの強さじゃないかなぁと思っているんですけどね。

――リスペクトする部分をちゃんと持ちながらも、自分達の信念を貫いているんでしょうか。

稲船：そうなんですよ。海外のスタッフに「海外のゲームはいいね」と言うと、「そんなことはないよ、日本のゲームだっておもしろいよ」と言うんです。じゃあ、その人がそういった日本のゲームばっかり買っているかというと、そんなことはなくて、そのいいと言ったタイトルは10番目ぐらいにいい、という意味だったりするんです。なので、海外では販売数トップ10になかなか日本のゲームが入ってこないんですね。

使えない武器も生まれ変わるコンボ武器について

――先ほどのお話ではコンボ武器のアイデアは当初からあったということでしたが？

稲船：はい。『デッドライジング』の基本的な遊びって何？と考えると、やはりゾンビを倒すことじゃないですか。僕はまず基本的な遊びがあることが大事だと思うんですよ。事件を追いましょうとか、人を助けましょうということだけで進んでいくとゲームがつまらなくなるんです。前作はその基本的な遊びがウケたんだと思います。だからと言って普通の武器を増やしていくのではおもしろさの限界があるじゃないですか。でも、コンボ武器だと使えないと思っていた道具が強い武器に化けるおもしろみも味わってもらえるんじゃないかと思っています。なかにはくだらないのもあるんですが、それでも自分でコンボ武器を作ることで気持ちよさがあると思うんですよ。

――新しいコンボ武器はすぐ試したくなりますね。

稲船：多くのゾンビが出てくるゲームは、プレイヤーが攻められる側なんですけど、『デッドライジング』はゾンビを攻めるゲームですからね。新しいコンボ武器を作ったら、攻めてみたくなって、自分からゾンビのところに行くという流れは、通常の逆を行っているんですよ。で、実際ゾンビに武器を試してみてそのバカバカしいほどの強力さに、なんて残酷なんだとちょっと笑ってしまうようなゲームが『デッドライジング』なんです。この感覚はこのゲームでしか味わえないので、ゲームの評価で何点がついても、そこはオンリーワンだと思っています。

――稲船さんの作品は『ロックマン』から『デッドライジング』まで作風が幅広いですが、対象が違ってもゲーム制作において共通する部分、また違う部分があるとすれば、それはどういう点でしょうか？

稲船：基本的には、僕は好きなことがやりたいというだけなので、子供向けに作らなきゃとか、大人向けに作らなきゃといった気持ちはないんですよ。それでも、自分が考えているメッセージは作品に込めてみたいんですね。だから、ただ単におもしろければいい、というのではなくて、子供が遊んでくれる作品でも、どう伝えるかということは考えています。たとえば『ロックマンX』は、本来仲間だったキャラクターがどんどん悪くなっていったりするお話なんですが、人間の表面だけをみるのではなくて中身もしっかりと見る必要性や、境目がはっきりしない善悪といったテーマが盛り込まれています。図式が単純でないという点では『デッドライジング』も同じで、人間は味方、ゾンビは敵という単純な内容にはなっていないですよね。対象年齢に関係なく、人生のなかで感じたことをメッセージに込めたいと思っているんです。今作っているほかの作品にも、さまざまなメッセージが随所に込められています。

――最後に読者に向けてメッセージをお願いします。

稲船：本当にオンリーワンの内容を持ったゲームになっていると思います。見た目には洋ゲーっぽい部分はあるんですが、すごく日本的なゲームで、まずはさわってみてほしいですね。洋ゲーの入門編としても、ゾンビゲーム入門編としても入りやすいゲームだと思いますよ。



ゾンビはシューティングの的ではなく人間の愚かさを象徴した存在なんです



データ世界の冒険をQ&Aでサポート!

ついに発売されたソラの新たな冒険をバッチリフォロー。初心者からマニアまで必見の情報をお届けする!!

キングダム ハーツ Re:コーデッド			
発売中(10月7日発売)	¥5,490(税込)		
DS	ジャンル	RPG	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	冒険
	備 考	プレイ人数:1人用	育成

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Re:coded

キングダム ハーツ Re:コーデッド

お役立ち情報でソラの旅を解説!!

謎のメッセージを解き明かすべく、データ世界を冒険していく『キングダム ハーツ(以下、KH) Re:コーデッド』。ここではゲームの重要ポイントをQ&Aで解説していこう。そのほか『KH』シリーズ最新作の注目情報も見逃せない!



▲バトルを勝ち抜くコツや、オススメの戦い方も掲載。これらの情報を活用して、データ世界の冒険を進めていこう!

ストーリー編

Q 今回の旅の目的とは?

A 本作の物語の発端は、ジミニーメモに残された謎のメッセージ。『KHⅡ』の冒険直後にこれを発見した王様達は、真相を解明するためにメモをデータ化し、データのソラに探索を依頼する。ソラはデータ世界に散らばるバグを消しながら、メモの解明を目指していく。



メモに記録された世界を冒険しよう

◀ワンダーランドやアグラバーなど、データ世界で訪れるワールドは、ソラが過去に冒険してきた世界だ。

Q 黒いコートの人物は何者?

A ディズニーキャッスルに突然出現した黒いコートの人物は、ソラの幼なじみのリク。しかし、その正体は現実世界のリクとは異なる。真実は本編で確認だ!

Q 各世界の地形がおかしいようですが?

A データ世界はバグの影響で、ところどころに異常が発生している。これを解消するためには、データ世界に隠された入口(バックドア)を探し出し、そこから「システムエリア」に入って内部のバグを一掃しよう。



本来行けた場所が通行不能!?

◀デスティニーアイランドに存在した橋が消えている。「システムエリア」のバグを消せば元どおりに!

Q ドナルドやグーフィーは活躍するの?

A ソラ、ドナルド、グーフィーといえば、『KH』シリーズではおなじみのコンビ。本作でもホロウバスティオンのワールドで、彼らが力を貸してくれる。バトル中では3人で放つフィニッシュコマンドも発動!!

バトル編

Q 敵になかなか勝てないときは?

A 攻撃の基本はキーブレードになるが、そればかりでは倒しにくい敵も存在する。武器攻撃だけでなく、適度にデッキコマンドも絡めると戦いやすくなるはずだ。そのほか、ポーションやケアルなどの回復コマンドを多めにしたり、難易度チートをいじったりするのも手。

Q オススメのコマンドは?

A 自分の周囲を吹き飛ばすリボルブブレイクや、さまざまな場面で活躍するサンダーが便利。サンダーはコンバートによってサンダラ→サンダガに強化すると、なお使いやすくなる。中盤で手に入るエアスパイラルは威力が高いので、ボス戦でも非常に重宝するコマンドだ。



サンダーで敵に大ダメージ!

◀サンダー系は数本の雷によって連続ダメージを与えられる。相手にジャマされないよう、空中から放とう。

Q 特殊ルールのバトルが難しい!

A トラヴァースタウンやワンダーランドでは、通常とは視点が異なるバトルが発生する。これらのバトルでは魔法を使いこなすことが重要だ。なかでもサンダー系の魔法は、障害物とザコを一掃できて便利!!



進行ルートを魔法で切り開け!

◀アイテムを入手すれば、一定回数だけ魔法を使用できる。多少のムチャをしてでも、入手する価値アリだ。

Q ボス戦後にランクが表示されたけど?

A ボスを撃破すると、クリア時の難易度ごとにスコアとランクが記録される。ランクが高ければ、ボーナスとして報酬を入手可能。高ランクを獲得するためには、タイムの短縮やスコアプライズの入手を心がけよう。



ランク挑戦は何度でも可能だ!

◀ランクの最高はS。一度失敗しても、ワールドクリア後にスコアアタックで、何度でもボスに挑戦できる。

Q HPがなぜか回復しない!

A ケアルなどの回復コマンドを使用しても、ソラのHPゲージが満タンにならない……。そういう場合はステータスマトリックスのドロップチートをいじっている可能性がある。ドロップチートを操作するとソラの最大HPが減少するので、思い当たる人はチェックを!

Q リフレクトガードのコツは?

A ボーナスブースターでリフレクトガードを修得すると、Yボタンで敵の攻撃をガードできる。このときYボタンを押し続けるとソラがしばらくガード体勢をとるので、攻撃を先読みして出せばラクに防御可能。



敵の攻撃をしっかりガード!

◀敵の接近攻撃をガードすると、相手がよろめくので反撃のチャンス。無鉄砲に攻めるだけがバトルではない!

Q フィニッシュコマンドを早く決めたい

A フィニッシュコマンドを使用するには、クロックアビリティを最大レベルまで発動させる必要がある。事前に最大レベルが低いアビリティを選択しておけば、フィニッシュコマンドを早めに使用することが可能だ。

Q やたらと強い敵がいるけど……?

A 「システムエリア」に出没する赤い盾を持った敵は、本作でも屈指の強さを誇るエリミネーターだ。序盤ではまるで歯が立たない相手なので、逃げるが勝ち。物語を進め、装備がある程度整ってから挑戦しよう。

オリンポスコロシアムでクラウドを仲間にしよう

オリンポスコロシアムでは、プレイヤーの進み方しだいでクラウドを仲間にしないままボス戦に突入してしまう場合も。クラウドは重要な戦力なので、ケルベロスとハデスの連戦前に必ず仲間にしておこう。クラウドを仲間にするには、第4レイヤーでハートレスに囲まれているクラウドのもとに行く必要がある。その後、姿を消したクラウドを追ってマップの南のほうに行けば、再びクラウドと遭遇。発生する選択肢で「クラウドを助ける」を選べば、イベント後に仲間になる。

㊙アバターレポート 本作にはこんなアバターが登場!

「アバターメニュー」では、携帯電話コンテンツ「KHモバイル」でおなじみのアバターを作成できる。『KH』シリーズや『FF』シリーズなど、さまざまなキャラをモチーフにしたアバターを生み出せるのが特徴だ。ここでは、そんなアバターの一例を極秘に公開。右にあげたアバターのデザインを参考に、キミだけのオリジナルアバターを作ろう。ちなみに1人ですれちがい通信をすると、彼らとすれちがえることがあるかも?


◀シリーズの主人公・ソラ。キーブレードもアクセサリパーツとして装着可能。


◀トラヴァースタウンの住人・シド風にアレンジ。ちょっとだけ若い感じ?


◀『FFⅦ』のクラウドもアバターで登場。セリフは「興味ないね」で決まり。


◀キュートなドナルドはアバターでさらにかわいく! 帽子やアヒル口が特徴。


◀この耳はもちろんミッキー。女の子風にすれば、ミニー王妃にもなれる?


◀グーフィーはアバターになっても、いつものおとぼけな雰囲気がとても魅力的!

システム編

Q クリアしたワールドには戻れるの?

A　オリンポスコロシアムに到着すると、これまでにクリアしたワールドを再度訪れることが可能に。取り逃がしたアイテムを回収できる「エピソードリプレイ」や、その世界の住人の頼みごとを聞く「フリークエスト」などに挑戦できる。クリア後も何度か足を運んでみよう。



クリア後も冒険は終わらない!
◀「フリークエスト」は各ワールドにいくつか用意されている。クリアすると役立つアイテムをゲットできる!!

Q ソラは何から強化するべき?

A　ステータスマトリックスではソラを成長させられるが、強化に必要なチップは少しずつしか入手できない。限りあるチップをムダにしないためにも、まずはコマンドチップやボーナスブースターなど、有益な部品の発動にチップを使おう。また、CPU間のチップの効果が2倍になる「デュアルプロセッサ」を発動するときは、レベルアップを優先して総合能力を底上げするべし。



便利な部品を早めに!
◀ハイジャンプやエアスライドなどの移動系アビリティを修得すれば、ワールド攻略の効率もアップ!!

Q チップはどこで手に入るの?

A　チップの多くは、ワールドに存在するレアプライズボックスを破壊すると入手できる。また、「システムエリア」の報酬でも複数ゲットできるので、挑戦するときはフロアトライアルなどでSPを増やすこと。



「システムエリア」がチャンス!
◀SPさえあれば一気に数枚のチップを入手可能。ソラを一気に成長させられる貴重な機会といえるだろう。

Q コマンドコンバートはするべき?

A　2つのコマンドを合成するコマンドコンバートは、新たなコマンドを作り出せるだけでなく、手持ちのコマンドを強化できるという役割も持つ。愛用のコマンドを見つけたら、コンバートを繰り返してコマンドレベルを上げていこう。コンバート中にスペックオーバーになると、リロード時間が早まるなどのメリットも!



コンバートでコマンドを強化せよ!
◀スペックオーバーすると、そのコマンドは飛躍的に強化される。何度もコンバートしてチャレンジしよう!

Q 「アバターメニュー」って何?

A　本編とは別に楽しめる「アバターメニュー」。ここでは、入手したパーツを組み合わせてオリジナルのアバターを作り、すれちがい通信で友達とデータを交換できる。また、すれちがった友達が持っていたフロアを使って、自分だけの「システムエリア」も作成可能だ。



アバターを好みにデザイン♪
◀800種類以上あるパーツを使い、自分好みのアバターを作ろう。完成したら友達と見せ合うと楽しい!

Q アバターパーツの増やし方は?

A　アバターのパーツを増やすには、すれちがった友達が持っていたフロアのフロアトライアルをクリアしよう。クリア時に、友達のアバターパーツの一部を入手できる。



フロアをクリアしてゲット!
◀「システムエリア」を攻略しながら、ついでにパーツも入手。SPがたまれば報酬も手に入ってオトク!!

Q すれちがうとほかに何かあるの?

A　すれちがい通信で多くの人とすれちがうと、自分のアバターのハッピー度が上昇。ハッピー度が上がると本編でソラのラックの能力が上がるという特典が!



『KHBbS ファイナル ミックス』新情報も続々!!

北米版の『KHバース バイ スリープ』をベースに新要素を加えた、『KHBbSファイナル ミックス』。新たに判明した情報の数々を紹介!

キングダム ハーツ
バース バイ スリープ ファイナル ミックス
●2011年1月発売予定　●価格未定
●PSP　●RPG　●スクウェア・エニックス

アリーナモード あのモンストロとバトル!

通信専用アリーナモード」に、映画「キノピオ」でおなじみのモンストロとのバトルが追加。巨体を生かしたプレスや大きな口でプレイヤーを飲み込むなど、見た目どおりのダイナミックな攻撃を仕掛けてくる。おまけにモンストロとのバトルには制限時間が存在。クリアするには、ほかのプレイヤーとの協力が欠かせない!?


巨大な口でゴクン
◀モンストロに飲み込まれてしまうと、胃酸に満ちた危険な体内から脱出しなければならない。


3人で協力!
▶制限時間は3分。3人でたたみ掛けるように戦い、可能な限りのダメージを与えよう。

コマンドボード 新たに「スカルボード」が追加

ボードゲームを楽しみながら、コマンドを成長させることもできる「コマンドボード」。従来のボードに加え、新たに「ネバーランド」をモチーフにしたボードが追加された。



▲対戦相手はピーター・パンやフック船長。特別なパネルにとまるとティンカーベルも登場!

etc ミニゲームやコマンドも進化!

娯楽の殿堂・ディズニータウンのミニゲームに新要素が追加されたほか、新デッキコマンドも登場。進化した要素はまだ隠されており、さらなる続報に期待!


新曲をプレイしよう♪
◀リズムよくボタンを押すリズミックアイスに、新曲が追加。どんな演奏になるか楽しみだ!


アンヴァースに変身!
◀新デッキコマンドは、アンヴァースに変身できるという特異なもの。バトルでどう生かす!?

条件を満たしてトロフィーを集めよう!
『KHBbS』でもやり込み要素として用意されていたトロフィー。全30種類が存在し、ゲーム中で特定の条件を満たすと手に入れることができる。トロフィーはどれも一筋縄では入手できないものばかりなので、まずは本編をクリアして、ステータスマトリックスやデッキコマンドなどを整えてから挑むといい。トロフィーの入手方法については、「デバッグレポート」の中のトロフィーの項目を確認しよう。30種類もあるトロフィーを、キミはいくつ集められる!?

HALO HISTORY GUIDE

壮大なスペースオペラの歴史は限定版とともに――
ゲーム+設定資料の『Halo』の



Halo: Reach			
発売中(9月15日発売)	通常版:¥7,140(税込)/リミテッド エディション:¥8,610(税込)/レジェンダリー エディション:¥16,590(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(シューティング)	SF
	メーカー	発売元:マイクロソフト/開発元:Bungie	対戦
	備　考	プレイ人数:1～4人/オンライン対応	協力

シリーズついに完結!?　『Halo: Reach』

さまざまなメディアで展開される関連作品

先月発売された『Halo: Reach』は、これまで発売された『Halo』本編三部作の前日譚にあたる物語である。『Halo』はシリーズを重ねるごとにファンを増やし、その物語は『Halo Wars』(※①)や『Halo 3: ODST』(※②)といった外伝作品を生み出した。また、ゲーム以外でも、日本の有名アニメプロダクションが制作を担当したオムニバスアニメ(※③)の販売や、海外では小説やコミック化が行われ(※④)、お蔵入りになったとされる映画化(※⑤)は、いまだ制作の噂が絶えない。これほどまでに多彩なメディアで『Halo』の世界が語られるのは、1作目から世界観の構築がしっかりと行われていたことも理由の1つとして挙げられるだろう。

惑星リーチの物語は1作目の時点から設定されていた

Xbox用ソフトとして、1作目の『Halo』が発売されたのは2001年11月15日(日本版は2002年4月24日)。これの取扱説明書に掲載されているストーリーを読むと、『Halo: Reach』の舞台である惑星リーチのことが少しだけわかる。その内容を要約すると……。

《惑星リーチは人類が惑星の植民地化を行う際の活動拠点になった星であること。そして人類がコヴナント(※⑥)と接触して以降、対コヴナント用特殊機甲部隊の開発「スパルタンII計画(SPARTAN-II Program)」が進行していたこと。ここで開発されたスパルタンと呼ばれる兵士は、実戦でコヴナントに対し一定の成果を上げたこと。そのため彼らをコヴナントの戦艦に忍び込ませ、敵の拠点を探す計画が持ち上がったこと。しかし、その前にコヴナントが地球に向かって進軍し惑星リーチで応戦したが、人類は大敗。この戦いで生き残ったスパルタンはマスターチーフ(※⑦)ただ1人であったこと》

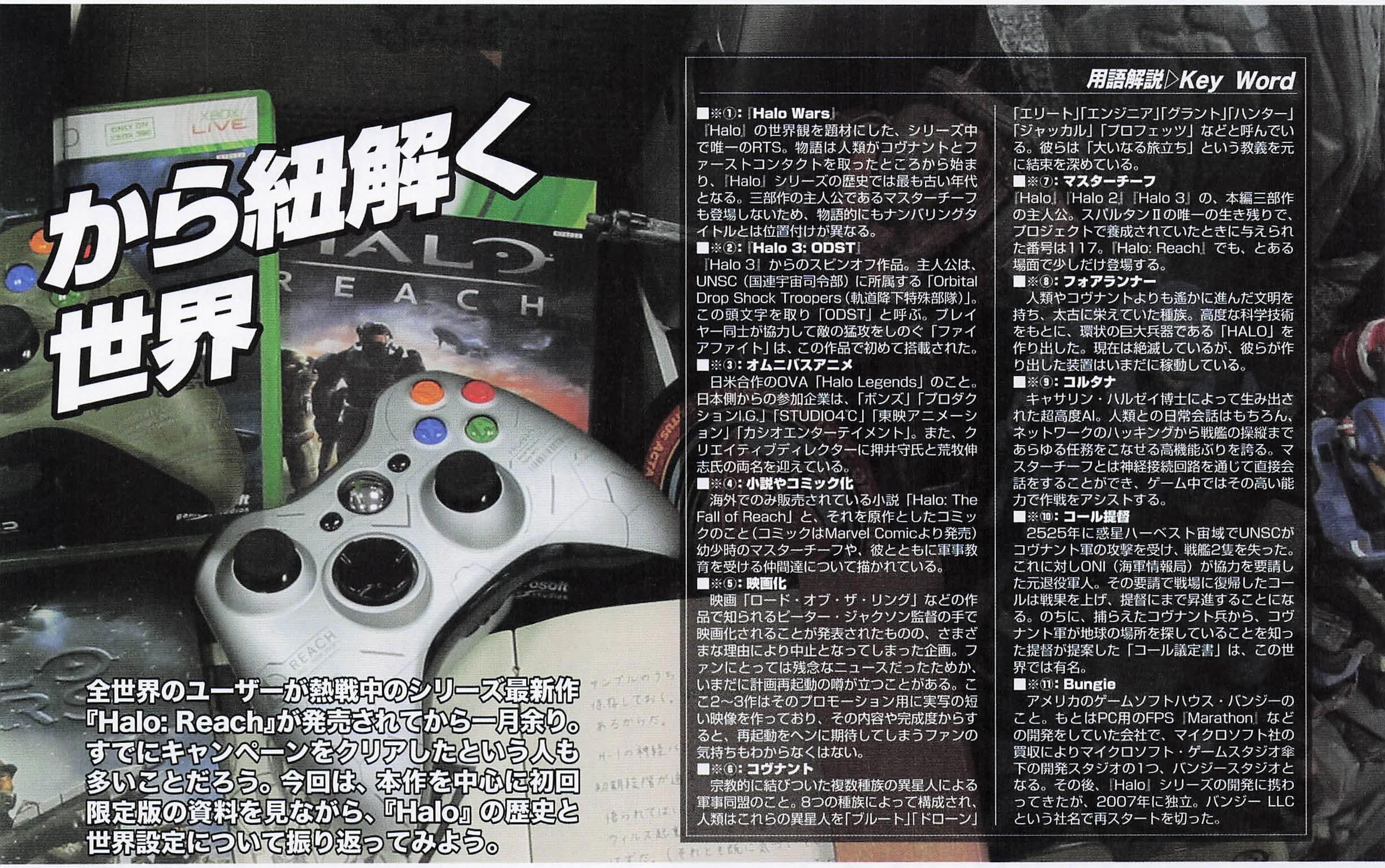
……などがわかる。当然のことだが、これは『Halo: Reach』のストーリーそのままだ。9年前に考えられていた設定がそのままゲームになるとは、あの当時、誰が想像できたであろうか。

プレイヤーの想像を刺激し世界観を広げる仕掛け

これまで『Halo』シリーズは、こういった断片的な情報を限定版に同梱された小冊子などで何度も提供してきた。そのなかにはゲームのストーリーとは直接関係ないものも多くあったが、読むと登場キャラクターの印象をさらに強める結果につながり、ある出来事の裏ではどんなことが行われていたのか、といったことがわかるようになる。たとえば『Halo 2』の限定版に同梱されていた「宇宙の交信記録」という小冊子がある。これには惑星コーラルでフォアランナー(※⑧)の遺跡を発掘していた考古学者が妻に送った書簡やコヴナント同士の通信、戦艦から回収されたブラックボックスの交信記録など、さまざまな通信内容が載っている。このなかに『Halo: Reach』にも登場したAI・コルタナ(※⑨)が、同じAIであるソリプシルとの間で行った通信会話を抜粋したものがある。この会話は1作目『Halo』より1年ほど前という設定なので、『Halo: Reach』の物語よりも以前の記録になる。会話のなかにはキャサリン・ハルゼイ博士の名前も登場するが、注目なのはコルタナが“スパルタンの兵士はよくも悪くも洗脳された道具である”と考えて、多少見下していた点だ。この時点のコルタナは、スパルタンと作戦をともにしたことがなかったため、あくまで周辺情報からそうではないかと仮定していたことがうかがえる。しかし、のちに彼女はそのスパルタンに助けられ、作戦をともにし、結果スパルタンのよきパートナーとなる。実際の人間関係においても、よく知らない相手には自分の勝手なイメージを植えつけて“こんな人だろうか”と予想してしまうことはよくある。この会話は、超高度AIでありながら人間臭い一面を持つ、コルタナというキャラクターの一面がかいま見られるエピソードだ。なお、そんなコルタナの誕生秘話については、『Halo: Reach』の限定版に同梱されている「ハルゼイ博士の日誌」のなかで明かされているが、これからソフトを購入しようと考えている読者もいるかと思うので、その内容についてはあまり触れないでおこう。

ハルゼイ博士の日誌とスパルタンII誕生の秘密

「ハルゼイ博士の日誌」に書かれた内容は、スパルタンII計画に関するものが中心だ。そもそも、スパルタンII



から紐解く世界

全世界のユーザーが熱戦中のシリーズ最新作『Halo: Reach』が発売されてから一月余り。すでにキャンペーンをクリアしたという人も多いことだろう。今回は、本作を中心に初回限定版の資料を見ながら、『Halo』の歴史と世界設定について振り返ってみよう。

用語解説▷Key Word

■※①：『Halo Wars』
『Halo』の世界観を題材にした、シリーズ中で唯一のRTS。物語は人類がコヴナントとファーストコンタクトを取ったところから始まり、『Halo』シリーズの歴史では最も古い年代となる。三部作の主人公であるマスターチーフも登場しないため、物語的にもナンバリングタイトルとは位置付けが異なる。

■※②：『Halo 3: ODST』
『Halo 3』からのスピンオフ作品。主人公は、UNSC（国連宇宙司令部）に所属する「Orbital Drop Shock Troopers（軌道降下特殊部隊）」。この頭文字を取り「ODST」と呼ぶ。プレイヤー同士が協力して敵の猛攻をしのぐ「ファイアファイト」は、この作品で初めて搭載された。

■※③：オムニバスアニメ
日米合作のOVA「Halo Legends」のこと。日本側からの参加企業は、「ボンズ」「プロダクションI.G.」「STUDIO4℃」「東映アニメーション」「カシオエンターテイメント」。また、クリエイティブディレクターに押井守氏と荒牧伸志氏の両名を迎えている。

■※④：小説やコミック化
海外でのみ販売されている小説「Halo: The Fall of Reach」と、それを原作としたコミックのこと（コミックはMarvel Comicより発売）幼少時のマスターチーフや、彼とともに軍事教育を受ける仲間達について描かれている。

■※⑤：映画化
映画「ロード・オブ・ザ・リング」などの作品で知られるピーター・ジャクソン監督の手で映画化されることが発表されたものの、さまざまな理由により中止となってしまった企画。ファンにとっては残念なニュースだったためか、いまだに計画再起動の噂が立つことがある。ここ2～3作はそのプロモーション用に実写の短い映像を作っており、その内容や完成度からすると、再起動をヘンに期待してしまうファンの気持ちもわからなくはない。

■※⑥：コヴナント
宗教的に結びついた複数種族の異星人による軍事同盟のこと。8つの種族によって構成され、人類はこれらの異星人を「ブルート」「ドローン」「エリート」「エンジニア」「グラント」「ハンター」「ジャッカル」「プロフェッツ」などと呼んでいる。彼らは「大いなる旅立ち」という教義を元に結束を深めている。

■※⑦：マスターチーフ
『Halo』『Halo 2』『Halo 3』の、本編三部作の主人公。スパルタンⅡの唯一の生き残りで、プロジェクトで養成されていたときに与えられた番号は117。『Halo: Reach』でも、とある場面で少しだけ登場する。

■※⑧：フォアランナー
人類やコヴナントよりも遥かに進んだ文明を持ち、太古に栄えていた種族。高度な科学技術をもとに、環状の巨大兵器である「HALO」を作り出した。現在は絶滅しているが、彼らが作り出した装置はいまだに稼動している。

■※⑨：コルタナ
キャサリン・ハルゼイ博士によって生み出された超高度AI。人類との日常会話はもちろん、ネットワークのハッキングから戦艦の操縦まであらゆる任務をこなせる高機能ぶりを誇る。マスターチーフとは神経接続回路を通じて直接会話をすることができ、ゲーム中ではその高い能力で作戦をアシストする。

■※⑩：コール提督
2525年に惑星ハーベスト宙域でUNSCがコヴナント軍の攻撃を受け、戦艦2隻を失った。これに対しONI（海軍情報局）が協力を要請した元退役軍人。その要請で戦場に復帰したコールは戦果を上げ、提督にまで昇進することになる。のちに、捕らえたコヴナント兵から、コヴナント軍が地球の場所を探していることを知った提督が提案した「コール議定書」は、この世界では有名。

■※⑪：Bungie
アメリカのゲームソフトハウス・バンジーのこと。もとはPC用のFPS『Marathon』などの開発をしていた会社で、マイクロソフト社の買収によりマイクロソフト・ゲームスタジオ傘下の開発スタジオの1つ、バンジースタジオとなる。その後、『Halo』シリーズの開発に携わってきたが、2007年に独立。バンジー LLCという社名で再スタートを切った。

でつながった『Halo』三部作のミッシングリング

計画という名称は、博士が別名で呼んでいたものを途中で変更したという経緯がある。その理由はコードネームが好きな軍人にウケがよさそうな名前にすることで、研究をスムーズに進めたいという狙いがあったからだ。元はなんと呼ばれていたのか、どんな名称候補があったのかについては、購入者だけのお楽しみとしておこう。

もともとこの計画は、コヴナントとの接触が起きる前に暴動の鎮圧を目的として研究が進められたもの。相手は同じ人間であることから、当初は過度な装備は必要なかったのだ。そこへ人類より高度な技術を持ったコヴナントが現れたため、人類は急遽この計画を対コヴナント用に変更したわけだ。人類とコヴナントの圧倒的な技術力と兵力の差については、ゲーム内のストーリーはもとより、各種限定版の資料からもよくわかる。たとえば『Halo Wars』に同梱されていた「Halo Wars Genesis」というカラーのコミックからは、コール提督（※⑩）が敵の戦艦一隻を沈めるのに、UNSC側が13隻もの戦艦を失っていることがわかる。この後、UNSCはコヴナントの技術を解析し、武器や装備の改良に生かしていくことになる。ちなみにマスターチーフの着るアーマーは、シリーズのなかでもさりげなくバージョンアップされている。前述の「宇宙の交信記録」では、カサンドラという人物からマスターチーフに宛てた通信のなかで、アーマーの新バージョンについての言及がある。『Halo』での活躍後の通信で、これからマークⅥの試験をすることに対してのコメントであることを考えると、1作目はマークⅤで戦っていたことになる。つまり、それまでの間に4回もの大きなバージョンアップがあったということだ。「ハルゼイ博士の日誌」のなかにも、アーマーのバージョンアップに関する今後のロードマップと、その際に実装されるであろう機能がいくつかリストアップされている。高い防御力で命を守る目的があるのはもちろんだが、小型の宇宙船の代用にもなるような機能まで散見され、博士がこの計画にいかに力を入れていたか、計画をいかに長いスパンで考えていたかがわかる。そのほか、当初は人類にとってオーバーテクノロジーだったコヴナントの科学技術に向き合い、手探りながら少しずつ仕組みを理解していく過程など、この日誌には興味深い事実が数多く記されている。

1つの区切りを終えた『Halo』シリーズのこれから

シリーズ全作品が欧米で大ヒットした理由の1つとして、人気ジャンルのFPSであったことが挙げられる。1作目の発売当時、FPSはPCでやるものというのがなかば常識だった。しかし、Xboxコントローラーによる操作でも快適にエイミングなどの操作ができたため、その評価をガラッと変えるきっかけになったのだ。加えて、物語のジャンルをSFとし、環状構造物「HALO」やエイリアンの軍事同盟、あやしい教義の宗教など、独自の世界観を提供したことも大きかったに違いない。

長年『Halo』シリーズの開発に携わってきたBungie（※⑪）は本作の開発が最後となり、シリーズはひと区切り付いた形となる。しかし、これほどまでに広がった『Halo』の世界が簡単に終息することはないはずだ。



▲『Halo』の最初のステージは、環状構造物「HALO」の上。一方『Halo: Reach』の最初のステージは惑星リーチ。舞台は違うのに、どこか似た感覚を覚えるのは制作側の意図なのだろうか。



▲『Halo』シリーズは初代Xboxからマルチプレイにも力が入れられてきた。写真は、『Halo 3: ODST』から採用され、『Halo: Reach』でさらにブラッシュアップされた「ファイアファイト」。



FRONT MISSION EVOLVED
フロントミッション エボルヴ

『FME』の発売から1カ月。アクションシューターとしてのテンポを重視して、従来作品に比べてテキスト量が減っているようにも感じる『FME』だが、実はゲームに収録しきれないほど精緻な設定があった。そんな『FM』らしさにあふれた裏設定を中心に『FME』を掘り下げていこう。

フロントミッション エボルヴ

発売中(9月16日発売)	¥8,190(税込)		
PS3	ジャンル	STG(ドラマティックアクションシューター)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Double Helix Games	SF
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大8人)	対戦
発売中(9月16日発売)	¥8,190(税込)		
Xbox 360	ジャンル	STG(ドラマティックアクションシューター)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Double Helix Games	SF
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大8人)	対戦
発売中(9月16日発売)	オープン価格		
PC	ジャンル	STG(ドラマティックアクションシューター)	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス/開発元:Double Helix Games	SF
	備考	プレイ人数:1人用/オンライン対応(最大8人)	対戦

発売後だから明かせる『FME』開発秘話

『FM』シリーズの特徴の1つといえば、リアルに設定された世界情勢。従来の作品からやや年代の離れた設定となった『FME』でも、その『FM』らしさは貫かれている。今回は『FME』主要スタッフのお2人に、削られたエピソードや隠された設定、『FM』シリーズの未来についてうかがった。

ジャンルを変えた『FME』の気になる反響と現在

——ソフトが発売されて約1カ月がたちますが、反響はいかがですか?

橋本氏(以下、敬称略): いろいろとマルチプレイの問題を指摘されて、現在修正作業を行っています(10月1日現在)。マッチング関係の対策が足りなかったと反省していますが、マルチプレイに支障のない方からは十分に楽しんでいるという応援の声もいただいています。私もマルチプレイの腕には自信があったのですが、散々やられてますよ。かなりのスピードでみなさんが成長されていますね。北米版の速報も入ってきたのですが、今までの北米市場のスクウェア・エニックスブランドは、PS3ユーザーの支持が強かったのですが、『FME』で初めてPS3とXbox 360の売上比率が50:50になりました。正直、Xbox 360にはほかに強いタイトルがあるので苦戦すると思っていたのですが、SFシューターファンに支持されているみたいで安心しました。あと、狙いどおりなのは、本当にカスタマイズが十人十色で、ほぼ毎日プレイしていますが、まったく同一の機体に出会ったことがないことですね。

——通常は、強い機体に人気が集まりがちですよね。

坂本氏(以下、敬称略): 幸いなことに「これが強いカスタマイズ」だとわかると、それに対抗できるカスタマイズを見つける方が出てくるので、同じにはならないですね。

——坂本さんは、本作ではどのような作業を担当されたのですか?

坂本: 僕が携わったのは、『FM』シリーズにかかわる歴史的な出来事や世界情勢の設定です。ゲーム中では語られていない、以前に何かがあった結果ゲーム中のこれになった、という部分を作りました。

——本誌の連載記事に掲載していた年表のもとになったデータは、坂本さんが作成されたものだったのですね?

坂本: そうですね。僕がベースを作って、土田(『FME』世界観監修)に調整してもらっていました。例えば、『FME』のE.D.G.E.システムの設定はシナリオから生まれたんですが、アクションシューターとして目に見える効



『FME』プロデューサー
橋本真司
『FM』シリーズは『FM』『FM2』『FMオルタナティブ』『ガンハザード』を手がけた。『KH』シリーズのプロデューサーも務める。

『FME』プロジェクトマネージャー
坂本幸一郎
DSソフト『FM 2089 BoM』のプロデューサーを務める以前から、シリーズに深くかかわってきた。本作でも設定まわりを担当。

広い戦場での大規模戦闘もマルチプレイで実現してみたい(橋本氏)

果を持たせたいということで、開発から周囲が遅くなるというアイデアをもらいました。それに対して経緯や理屈を作っていったんです。

カットしたエピソードや『FME』の設定構築方法

――『FME』は、プレイのテンポを優先して制作したとうかがいました。泣く泣くカットしたエピソードもあったそうですが、具体的にはどのようなものが？
橋本：僕が作ったプロットは細かいところにこだわりすぎていたので、余分だと思うところをカットしました。例えば冒頭で、いきなり偽装タンカーがニューヨークに乗り込んできますが、最初はどうやってレーダー網をかいくぐったのかというお話も用意していたんです。レーダー網にかかわった通信技術者がデータを奪われる事件が発生して、ジャミングされるという。でも、海外の感覚だと説明過多だということで、カットしました。
坂本：カットされたエピソードといえば、空母プロビデンスで氷山に突っ込むシーンがあったのですが、長かったのでそれもカットしました。整備士のエイミーがディランと絡むイベントももっとあって、エイミーとアデラのどっちに行くんだろうという演出もありました。惜しかったのは、途中までゴドウィンを事件の黒幕のように見せてユーザーをミスリードさせる伏線イベント。最終的には、それも長くなったのでカットしました。
橋本：おかげでテンポはよくなったので、仕方ないですね。それでもギリギリまで詰め込んでいますよ。
坂本：最初はアデラがもっとツンケンしていて、ディランをなかなか認めないセリフがたくさんあったのですが、それも長すぎたのですぐに打ち解けるようにしました。
――削る判断は橋本さんがされたのですか？
橋本：最終的にはそうです。Double Helix Games（『FME』開発元）のディレクターの意見も参考にしました。
坂本：単純に削っただけではなくて、形を変えて残ったエピソードもあります。例えば、いろいろな勢力のヴァンツァーが連合軍を結成して共通の敵を攻撃する場面に、実はゴドウィンが演説をするシーンもあったんです。コーネリアスの演説と対になるシーンだったのですが、演説が2つもあるのはどうなんだってことで、ゴドウィンはさらっと通信で発破をかける形に変わりました。
――『FME』には過去に重大事件が起きた設定がいくつかありますが、今後の作品でそれらを描く可能性は？
橋本：『FM』シリーズの設定は、どんどん膨らませていきたいですね。元々ジャンルもシナリオも幅広く展開してきたシリーズなので、可能性は追求したいんです。今のところ予定はありませんが、みなさんの声と時代性にマッチするなら、新作にもトライしたいですね。
――『FM』シリーズ全体の設定を常に矛盾なく作るというのは、必ずしもゲーム化ありきではなく、あくまでゲームのリアリティを高める舞台装置なんですね。
坂本：そうですね。特に今回は『FM3』から60年後の設定なので、なぜこの世界になったのかを『FM』シリーズのファンに納得してもらいたいという思いがありました。迫力を増すためにヴァンツァーを大きくしたいという要望が出た場合、『FM』シリーズにはなぜ大きくなったのかという理屈が必要なんです。そのための出来事には何年かが必要で、技術の研究に何年かかって、と組み立てていくうちに年表ができ上がります。その結果が約60年という時間でした。
――宇宙での作業のためにコクピットが大きくなって、ヴァンツァーが大型化したという設定は、迫力を出したいという要望とキレイにリンクしましたね。
坂本：『FME』は、橋本の「軌道エレベータで宇宙に行くんだ」という話からスタートしました。『FM3』の時点で民間用ヴァンツァーの設定があったので、建設工事にヴァンツァーは必須だと思ったんです。でも過去のコクピットでは宇宙服を着て乗り込むのは無理だから、スキンタイトスーツ（ピッチリした宇宙服）で乗れるようにしようと考えました。でもそうすると、ヴァンツァーを大型化する必然性がなくなるので、「MULS-P2」という新しいヴァンツァーの規格を作ったりしました。とにかく『FME』では、先にゲームシステムやシナリオでやろうと決めたことに対して、あとから設定を考えていく手法が多かったですね。
――ちなみに、U.S.N.の軌道エレベータの名前は円卓の騎士がモチーフになっているようですが、他陣営の軌道エレベータ名も何かのモチーフがあるのでしょうか。
坂本：円卓の騎士はシナリオチームの提案です。インドは単純に数字で、「エク」が1にあたります。O.C.U.の「ウルル」というのはオーストラリアの一枚岩の名前です。世界の中心と呼ばれているので、O.C.U.が世界の中心だという主張が秘められています。E.C.はヨーロッパの語源になっている「エウローペー」ですね。大漢中はわかりやすく「天橋」です。
橋本：『ガンハザード』の頃の軌道エレベータはまだま だ絵空事だったんですが、『FME』の企画段階ではNASAが計画を発表していたので現実味がありました。
坂本：軸になる物質が開発されて、あとは予算さえあれば、実際に軌道エレベータは作れると思いますよ。ただ、『FME』では明確に触れていないのですが、スペースデブリ（宇宙ごみ）は大きな問題になると思います。オープニングにヴァンツァーがデブリを回収するシーンも入れたかったのですが、手間がかかりすぎるのでカットしました。

シリーズ作とのつながり、そして次回作への展望

――Vol.12で『FM1』の補給員ピウィーの子孫のデザインを公開しましたが、彼はなぜカットされたのですか？
坂本：元々、補給のシステムが入る予定でした。ピウィーの子孫がいて『FME』でも補給をしていたらおもしろいだろうと考えたのですが、その後、補給のシステム自体がなくなってしまったので消えていきました。確か、橋本のリクエストだったと思います。ユーモア担当も1人は欲しいと。
橋本：イケメンばかりじゃつまらないでしょう（笑）。
――ほかに、従来の『FM』シリーズの登場人物と関係のあるキャラはいますか？
坂本：明確につながりがわかる人物はいないのですが、実は主人公のディランは『FM5』のウォルターの子孫なんです。ウォルターの娘がディランの祖母で、本当は息子のアラン（ディランの父親）をパイロットにしたかったけど、アランは身体が弱くて研究者になり、アランに憧れたディランは技術者になったのに、結局はパイロットになって祖母の夢をかなえた、という設定です。それを示唆するシーンもあったのですが削りました。ただ、フォートモーナスのセリフに、その片鱗が残っています。あと、敵にイマジナリーナンバーらしき人物がいます。
――今後の作品で実現したいことを教えてください。
橋本：チャンスがあれば、マルチでのヴァンツァーの数を増やしたいですね。広い戦場に装甲車と戦車とヘリとヴァンツァーがいて、もっと戦争っぽくしたいです。
――今後は、従来の『FM』シリーズの時代と『FME』の時代のどちらが作品のメインになりそうですか？
橋本：どちらも可能性はあります。兵器としてのヴァンツァーの進化論も見届けたいし、『FME』のSFチックな世界も評価をいただいているので、悩みどころですね。

FRONT MISSION EVOLVED
EXTRA Column

『FME』をより深く理解するためのE.D.G.E.システム開発史

従来のシリーズに登場したB.D.の流れを汲みつつ、リスクを抑えたパイロット強化技術であるE.D.G.E.システム。その概要と開発の経緯をまとめた年表を掲載する。ゲームのリアリティを高めるために作られた、本作の詳細な設定に改めて注目しよう。

■E.D.G.E.システム概要

E.D.G.E.システムはコクピット内を特殊な電磁波で満たして、嗅覚、触覚、味覚などの戦闘に必要のない信号を遮断するのと引き換えに、視覚、聴覚の処理能力を一時的に強化するというもの。E.D.G.E.システムを起動するとヴァンツァーの表面が鏡のようになるのは、実験段階にある本システムの発動を周囲に知らせるための仕様で、実用段階になれば不要となる予定。なお、E.D.G.E.システムの使用はヴァンツァー本体にも影響があり、通常時よりもパイロットの操作が高速になるため、普段はOSで制御しているウェイトを外して対応する。そのためアクチュエータへの負荷は通常稼動の数倍に達し、パーツの寿命が縮んでしまう。また、パイロットの入力を処理するCPUも強制的にクロックアップした状態になるので、内部のコンピュータ部分の消耗も早まるのである。ハード側の負担が大きいことはE.D.G.E.システムの欠点といえる。



◀発動時間が限られているのは、ヴァンツァーへの負担が大きいためか。

◉ E.D.G.E. システム年表

年	出来事
2121	S型デバイスによる搭乗者傷害はマイクロマシンの投入により克服されるが、転換手術を必要としない脳内スキャニングの新技術によって代替される。旧デバイスは、搭乗者への負荷を理由に完全撤廃が決定された（『FM5』）
2122	S型の代替とされた脳内スキャニング技術が、現実的には装置をヘルメットとコクピットの両方に組み込む必要があり、軍のコスト増につながった。またヴァンツァーへのフィードバックにはスキャン時間によるラグが生じ、旧デバイス利用時に比べて反応が遅く、現状では実用的ではないと判断される。丁度MULS-P2が制定された時期にあたり、器ができ上がる前だったため、パイロット向けの周辺機器の発展も遅れる
2123	（～2133）この間、主に医療の分野で脳内スキャニングの性能は高まっていき、脳の信号の受信も容易になりつつあったが、脳の信号のみによるヴァンツァー操縦は可能にならなかった。あくまでも操縦への補助として役立てられる
2147	アラン・ラムゼイが24歳でディアブル・アビオニクスに入社
2147	（～2154）この間、U.S.N.軍国家戦略研究所（NSRL）は新たなヴァンツァー制御技術を考案しようとする。これは戦争を想定したものではなく、今後ますます増大すると思われる宇宙開発において、精密なヴァンツァー操縦が必要になると考えたため。ただし、マニピュレータを利用した細かい作業にヴァンツァーを使用する技術は、戦争にも転用できると考えられた。同時にこの頃から、U.S.N.軍は秘密裏に、ある特定の信号によって脳が反応するような、電磁波マインドコントロールを研究し始める
2155	ヴァンツァー設計だけでなく、操縦するパイロットへのアプローチを模索するべく、アランが設計部門とコンピュータ部門を兼任する
2160	アランがヴァンツァーの新OSを開発。従来型よりも仕事効率が上がったと評判になる
2165	アランがNSRLに招かれる。ヴァンツァー設計に詳しく、OS側の知識もあるアランは、U.S.N.軍にとって役立つと思われたため。そして電磁波マインドコントロール研究が、いつしかE.D.G.E.システムの基礎研究へとつながっていく

電撃ゲームス
旅団ページ第14回!

FINAL FANTASY XI
ONLINE
ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™
アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

電撃の旅団 VS 鉄巨人族！ 死闘の結果やいかに!?



『アビセアの死闘』で追加された新エリアを闊歩する巨大な影…。大地を割り、そそり立つ新たな脅威“鉄巨人族”が登場!! 今回は謎に包まれたその生態を調査。さらに、最新のバトルレポートも掲載！

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry
種族…タルタル（♂）
職業…シーフ85／忍者41
『FFXI』にもついに合体ロボがキタ！ ドリルかっけぇ！ 盾視点（Mhaura）だと、よく見えなかったけど。

名前…Bros
種族…ヒューム（♂）
職業…狩人85／忍者42
カレー屋さんの支援を得て、またひとつ強くなった！ とてもとても楽しそうにトッピングしてました。

名前…Emanyuer
種族…エルヴァーン（♂）
職業…獣使い85／踊り子41
最近は何をするにも獣使いがひっぱりだこ♪ いや、わかってますヨ。私じゃなくてペットが必要なのは…。

ファイナルファンタジーXI

発売中（2002年5月16日発売）	¥6,090（税込／※1）+月額¥1,344（税込）		
MULTI	ジャンル	RPG（MMORPG）	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	協力
	備考	オンライン専用	

※1:『ファイナルファンタジーXIヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）
※2:プレイオンライン上からダウンロード購入可能。

新エリアを蹂躙する鉄巨人に迫る!!

『FF』シリーズではおなじみの鉄巨人族がいよいよ登場!!

アビセアの死闘 FINAL FANTASY XI

DATA
●発売中（※2）
●スクウェア・エニックス
●¥980（税込）



特徴その1 追加効果のある2つの通常攻撃と高威力の特殊技

鉄巨人族は従来のモンスターと異なり、通常攻撃が前方範囲対象となっている。通常攻撃は2種類あり、棍棒を使った攻撃にはスタンが、足で踏みつける攻撃にはアムネジアが追加効果として付加され、いずれの攻撃も空蝉の術による分身を複数枚消費する。特殊技もほとんど範囲攻撃で、テラーや装備全解除効果の特殊技などが非常にやっかい。なかでも後半になると使用してくるエラディケイターは衰弱の追加効果がある脅威の範囲攻撃だ。また、バリスティックキック（敵対心リセット）に備え、盾役を数人用意しておきたい。



◀スタンの追加効果がある棍棒の攻撃。



▶踏みつけ攻撃にはアムネジアの追加効果が。



▲体を分離させて上空からレーザーを放つド派手な特殊技・エラディケイター。1000近いダメージを与えてくるうえ、対象のプレイヤーを衰弱状態にする範囲攻撃だ。ただし、この衰弱は通常のモノと異なり、およそ2分ほどで回復する。

鉄巨人族の驚異的なメカニズムとは

Emanyuer：『FF』シリーズでは物語の後半で出現し、常に強敵だった“鉄巨人”がいよいよ登場ですヨ!!

団長：おお、カッコイイ！　腕が飛んだり、目からレーザーが出たり、頭部が切り離されるとかするの？

Bros：……団長すごい、半分以上正解。特殊技はユニークでド派手なものが多く必見です。通常は体がバラバラになって放置されていますが、突如、鉄巨人族の頭部が飛んできて合体し、冒険者に襲いかかってきますよ！

特徴その2 戦闘中に頭部が分離！ しばらくするとまた合体する！

鉄巨人族はHPが残り2割ほどになると、頭部が分離（と同時にHPが全回復）して体がバラバラになり、その後しばらく頭部のみで襲ってくる。頭部のみの状態だと、通常攻撃の対象が単体となり、特殊技も変わって全体的に弱体化する。しかし、依然として攻撃力が高いため、油断は禁物だ。そして頭部のHPが残り2割ほどになると、バラバラになった体と再び合体する。なお、合体直後のHPは、頭部が分離する直前の状態に戻る。



▲頭部が分離した状態。このとき体のパーツは消滅せず、その場に残る。

▼目からレーザーを放つエリアボンバードは、見た目のインパクトも抜群だ。





◀▲冒険者をなぎ払う巨大な棍棒。大地が割れるほどの強烈な一撃を繰り出す!!

パワフルな動きで冒険者を一蹴！

■鉄巨人族の特殊技（通常時）

名称	範囲	効果
アームキャノン	対象範囲	魔法ダメージ
インシネレイター	前方範囲	魔法ダメージ
エラディケイター	範囲	魔法ダメージ、衰弱（衰弱の効果はおよそ2分）
サイズミクインパクト	対象範囲	ダメージ、スロウ、テラー
スカピュラビーム	範囲	魔法ダメージ
タービンハリケーン	範囲	ダメージ、ディスペル、ノックバック
バリスティックキック	前方範囲	ダメージ、ノックバック、敵対心リセット、装備全解除（しばらく装備が変更不可になる）

■鉄巨人族の特殊技（分離時）

名称	範囲	効果
アウガースマッシュ	単体	ダメージ
エリアボンバード	前方範囲	ダメージ、ディスペル、敵対心リセット
コテライズフィールド	範囲	魔法ダメージ、バーン（自身にブレイズスパイク&エンファイアを付加）

バトルレポート 旅団の精鋭18名がアビセア-ミザレオの鉄巨人に挑む!!

アビセア-ミザレオのトリガータイプの鉄巨人族NM・Ironclad Pulverizerに白赤ナナ詩召、シ黒黒召青学、戦ナ暗侍忍召の18人で挑戦。ナイトは全員サポートジョブを忍者にして、メインの盾役を2名と、そのどちらかが戦闘不能になった際のリザーバーを1名用意。攻撃は黒魔道士の精霊魔法と、召喚士の履行技をメインとし、NMの特殊技・バリスティックキックには敵対心をリセットする効果があるため、受けたら盾役を変更していく作戦をとった。NMの出現地点は（F8）だが、特殊技を後衛に受けさせないようにするため、段差のある（H9）まで引き込み、戦闘を開始。ナイト以外の前衛は、戦闘位置付近にいる死鳥族でTPをため、アートマや戦利品の取得率を上げるため、NMの弱点を狙っていく。しかし、このNMは通常攻撃も特殊技として判定されるようで、弱点を突くには、NMが完全に動いていない状態でウェポンスキルを発動する必要がある。失敗したと思ったウェポンスキルをしらみつぶしに何度も発動していると、戦闘開始から約5分後、六之太刀・光輝で弱点を突くことに成功し、ようやく本格的な戦闘を開始。盾役が何度も瀕死になるが、作戦通り盾役をチェンジすることで、安定してNMのHPを減らしていった。しかし、残りHP3割となったところで要注意の特殊技・エラディケイターを受け、ナイト全員が衰弱状態に！　さらに特殊技を連発され、盾役2名が戦闘不能になり、NMのターゲットが段差上にいる後衛にもおよび、メンバーが次々と戦闘不能になってしまう。なんとか段差の下でマラソン戦法をとって時間を稼いでいると、ここでようやく頭部のみの状態に変化。盾役はまだ衰弱状態だったが、それまでよりは戦いやすくなり、戦闘も安定。半壊した状態から、なんとか持ち直すことに成功した。頭部のみの状態から再び合体したあとは、次の分離を阻止するためにアタッカーパーティの召喚士が絶対防御を発動し、アビリティをフルに使って一気に撃破した！



雲海菅蓑、サバントチェーン そして「灰塵のアートマ」をGET!!

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団員も死闘中！

旅団パラダイス

編集長Uri　Bros　記者Osho

『アビセアの死闘』もフォロー!!　旅団本2010 Vol.2は10月22日発売予定!!

大変おまたせしました！　「旅団本2010 Vol.2」がいよいよ10月22日に発売します！　長かった……、本当に長かった……。

Osho：これでようやく「遊び」で『FFXI』が出来る！【やったー!!】

（まだ『FFXI』をプレイする元気があるのか…）……ハッ、え、えーと、Vol.2では『禁断の地アビセア』に登場する全NMを紹介！　さらにそのNMと戦ったときのバトルレポートや、詳細な攻略情報などが掲載されています。

もちろん『アビセアの死闘』エリアもバッチリ解説。また、今回紹介した鉄巨人族以外のNMの情報のほかにも、各種ミッションやクエストまでフォローしておりますぞ～～！

そのほか、9月9日の最新バージョンアップで変更・調整があったものも、怒涛のチェックで完全対応！　死闘というべき作業でした!!

というわけで、今回はVol.2の見所と『アビセアの死闘』にちなんで、旅団員の「死闘」エピソードを公開しますよ！

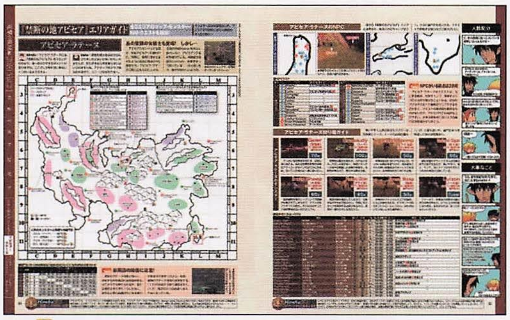
定価 ¥2,100（税込）



1 新エリアのNMと壮絶な死闘!!

経験値稼ぎはもちろん、NMとの戦闘でノドから手がでるほどの豪華な戦利品まで狙えるアビセア。その戦利品はどれも魅力なものばかりで、そのすべてを手に入れようとすると、時間がいくらあっても足りないほどです。

そこで『禁断の地アビセア』エリアの全NMの詳細を掲載。さらに『アビセアの死闘』のメインクエストで戦う3体のHNMを紹介!!　その特徴や戦闘方法まで細かく解説しています。この作業が終わったらオイラも狙うぞ！



◀アビセアのマップには、幽門石の位置、モンスターの配置と行動・知覚、トリガータイプのNMを出現させる？？の位置まで完全網羅。コレさえあればキミもアビセア博士！

Brosの死闘　食事に支援効果を全部つけたら……

旅団一の大食いBrosをリーダーとしたパーティが、支援効果というトッピングを全部乗せたカレーに挑んだ！　ちなみに、写真はすべてのトッピングが皿におさまりきらないので1品づつ盛りつけた状態だ。開始時点では「これなら全部いける」と余裕のBros達だったが、後半急に失速。それ以降は食も進まず、死闘開始から1時間、敵のHPを2割残し、無念の敗走となった。



2 エンピリアン装束完成に必要なアイテム入手方法も紹介

今までにない目を引くデザイン、そして従来の装備を凌駕する高性能の新装備、エンピリアン装束！　カッコイイなぁ、憧れちゃうな～。

ずぼらな団長までソノ気にさせる。魅惑のエンピリアン装束を完成させるまでの流れを徹底フォロー。強化に必要な素材や、それが入手できるクエストやNMを細かく紹介しています。

うう……、型紙を集められるだけの「トラバーサー石」【ください】。



◀型紙など、装束の完成に必要な素材の入手方法を細かく解説。

団長の死闘　同じ食事をとりすぎて……

編集部の付近にある某コンビニでは、あるキャンペーンが実施されている。対象商品のパンに付いているシールを集めると、かわいいマグカップが貰えるというものだ。このマグカップを狙う団長は、毎日のようにパンを大量購入し、最近また太り始めてきた。さらに「不要な人からシールを貰おうキャンペーン」という名のクエストを利用して早期クリアを狙っている。しかし、意外にもライバルが多く、いい年をした旅団員同士で日夜シールの奪い合いが繰り広げられている。

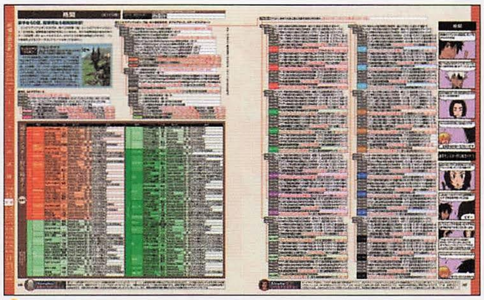
シールを奪い合うその様はまさに死闘!!

3 新たなメイジャンの試練に完全対応

続々と追加されるメイジャンの試練！　完成前に次の段階が追加されて複雑な気分です。

「旅団本2010 Vol.2」では、9月9日に変更・調整された試練にも完全対応してます！

討伐対象で難敵だったアプカル族が対象から外れたり、天候で討伐数にボーナスがついたりとかな～りクリアしやすくなってます。……まぁワタシはアプカルをカチカチにしながら達成しましたがね～。



◀新たに追加された試練など、さまざまな「メイジャンの試練」情報が満載！

※ページ見本は制作中のものです。

Oshoの死闘　続々追加される試練という名の仕事で帰れない

モンクのアルサインクローの試練がなかなか進まないOsho。それもそのはず、電撃ゲームス編集長にジョブチェンジしてからというもの、ジョブ特性の「オート死闘」がすでに4段階目まで強化されてしまったからだ。仕事という名の試練が続々と追加され、「とんずら」するわけにはいかず「正正堂堂」戦うしかない。帰る時間はもちろん、寝る時間も削りに削られていき、今日も『FFXI』のモニターを前に、デスク上で寝落ちするのだった……。



◀衰弱と戦闘不能を繰り返しつつ戦うが、試練はまだまだ終わらない。Oshoが仕事から解放され『FFXI』を自由にプレイできる日はくるのか？

そのほかのコンテンツ

- レベル85にも対応、ジョブ別最新情報
- 配置変更された新たな狩り場情報
- レベル80以上で挑むサルベージ
- 合成、錬成レシピ
- 最新の食事効果一覧
- 描き下ろし4コマ
- 前回好評だったアノ企画

などなどお楽しみに♪

鉄巨人



分離合体



Uriの編集後記

『FFXI』8年も遊んでるけど、アビセアには未知のモンスターがぞくぞく出てくる！　とくに大きさが未知！　グラヴォイドもそうだけど、今回の鉄巨人も大きかったー。ナイトさんとか前衛さんは死闘っぽかったけど（他人事）、後衛は崖の上で高見の見物！　リヴァイアサンさんを召喚してぶつけるだけのお仕事です！　さて、おなじみのノリのパラダイス、CoC○壱の死闘は趣味でやったんだと思ってたわぁ。締め切り過ぎた深夜のデニ○ズに、衰弱中のOshoさんを連れてほうれん……バタリア菜のソテーを食べに行ったのを思い出しちゃった！　VIT下がるのよね☆

極みの境地から見えたこと

第2回

プロゲーマーとゲーミング（後編）

前回に引き続き、プロゲーマー田原氏へのインタビューをお届け。今回は田原氏が提唱する「ゲーミング」によるコミュニケーションの可能性、田原氏がプロゲーマーとして活動してきたなかで見えたこと、そして求めるその先についてお伝えする。

オンラインで遊ぶのと集まって遊ぶのはやっぱり違う

――それでは前回に引き続き「ゲーミング」について教えてください。

田原　「ゲーミング」という言葉は、ゲームを通じて人とコミュケーションを取ったり、そういったコミュニティの輪を広げていったりする意味で僕は使っています。最初はゲームを楽しくプレイすることから始まると思うのですが、その次の段階としてゲーミングが待っているのかなと思います。自分としてはゲームを楽しんでいるというか、ゲーミングを楽しんでいるともいえますね。

――ほかの人との交流というのは、オンラインを介してということでしょうか？

田原　オンラインでの交流も、もちろんゲーミングに値すると思いますが、オフラインで集まって遊ぶのがやっぱり格別だと思います。子供の頃、友達の家に集まってゲームを遊んでいたじゃないですか。あのワイワイ遊ぶ感覚はやっぱり楽しいですよね。ただ、オンライン対戦が普及してきたなかで、今の若い子はそのあたりの感覚がよくわからないようです。オンラインで対戦できるのに、わざわざ交通費を使って集まるのかと言われることもあります。

――日本と海外を比べて、集まって遊ぶということに対する感覚は違うのでしょうか？

田原　北米に限定したお話になってしまいますが、彼らには集まれる環境がたくさんあります。例えば、日本でちょっと大規模に集まろうとすると、先ほどの交通費の話もありますし、会場代などもかなりかかってしまいますよね。北米では廃業になった郊外のホテルなどが、大きなイベントスペースとして貸し出されているケースが多いんです。そのため、10万円支払えば4日間使ってもいい、みたいな破格の値段で提供されていたりします。

――日本なら半日借りるだけで10万円以上かかることも珍しくないですからね。

田原　あと、みんなで同じホテルに泊まったりするので、ゲームの合宿をしにきているような感じになったりします。それがまた楽しいんですよ。

――ちょっとした旅行ですね。

田原　そうですね。バイトをしてお金を貯めて、みんなで行って楽しもう、といったようなことが文化として根付いている印象はありますね。

――日本でもそういう流れができると、もっとゲームが楽しいものになりますよね。子供の頃にやっていたことを大人になってもやるといった感じで。

田原　さらにいえば、ゲームってソーシャルの場で使うには、すごくよくできたコミュニケーションツールだと思うんです。各自がゲーム好きだから話題を簡単に合わせられますし。また、集まる人達のなかには、お仕事をされている方も多いので、その人達の間でビジネスに発展するケースも北米では多くあるみたいです。

――ゲームという共通言語が人と人の間を結びつけているわけですね。

田原　そうですね。今はUstreamなどの配信手段も発展してきたので、そういうオフラインイベントの模様をリアルタイムで流しつつ、その配信を見た人に自分も行きたいと思わせる……そういった誘導もできるのではないかと思います。

ゲーミングが社会貢献に役立つ面も

田原　ゲームは社会的に悪者として扱われることがあると思いますが、ゲームをしていたことによって社会復帰ができた、なんてケースもあるんですよ。引きこもりの青年がカジュアルFPSを始めて、チームとして大会に出てみたいから、交通費を稼ぐためにアルバイトを始めた、なんてこともありました。また、そこから大検の資格をとって大学に入学した人もいます。これもゲーミングが持つ可能性なんじゃないかなと思います。ゲームは確かに悪い面もありますが、いい面もたくさんあると思うんですよ。僕が英語を勉強するきっかけになったのはゲームが発端ですし、海外留学も何もやっていないのに英語が話せるようになったのも、まさしくゲームのおかげですね。

――海外に単身乗り込んで大会に出たりとか。

田原　海外の大会に出る場合は環境が違いますから、事前に向こうに行って現地のプレイ状況に慣れておく必要があるんですね。ただ、そうやって向こうで練習をする場合も、現地のトッププロゲーマー達は仲間内だけでプレイしていて、いわゆる野試合はほぼやらないんです。そういうプロのコミュニティに飛び込んでいく際に英語は必須でした。

――言語が異なるコミュニティですから、敷居の高さはものすごいんじゃないですか？

田原　実はイイ人が多いんですよ。彼らも苦労しているからかもしれませんが、快く迎えてくれましたね。ちなみに僕は、就職活動のときに今までにお話ししたようなことしか話していないんです。それであっさりと就職が決まったので、ゲームさまさまですね（笑）。

FPSプロゲーマー

田原 “uNleashed” 尚展

2007年にプロゲーマーとして活動開始。メインでプレイしているFPSは『Quake Live』。最近はマウスパッドの開発が楽しいと語る。



用語解説

●プロゲーマー
プロゲーマーという概念について田原氏は、スポンサーからのバックアップがある者、仕事としてゲームをプレイする者、どちらもプロゲーマーであると語る。ただし、日本ではスポンサーが付いていないとプロゲーマーと名乗らない場合が多いとのこと。

●Ustream
2007年に開始された動画配信＆共有サービス。日本では2010年5月に日本語化してから、急速に認知度が上がり、さまざまなメディアや個人によって動画の配信が行われている。ダウンロードしながら動画を再生する形式のため、ダウンロード中の待ち時間が少ないのが利点となる。

●カジュアルFPS
『Quake Live』のようなプレイヤーの腕が勝敗に完全直結するFPSではなく、いくつかの偶然性が勝敗が大きく影

ゲームイベントで人と知り合うのがすごく楽しい

田原　前回にお話ししたゲームイベント「Bigbang 2010」でも素晴らしい出会いがありました。このイベントには、パックマンの世界記録保持者などが来ていて、ひょんなことから知り合いになれたんです。みんな僕よりもはるかに年上なんですが、話を聞いていると「人生をパックマンにかけてきた」とか言っていて、非常におもしろいんですよ。

――ちなみに、FPSには高年齢のゲーマーはあまりいないんですか？

田原　トッププロとなると確かにいませんが、普通にプレイしているシニアゲーマーはたくさんいますよ。僕が実際に会ったなかで最高齢は68歳でした。息子にPC一式を持って来させて大会に参戦していたのですが、若いプレイヤーにボコボコにやられまして。するとマイクを借りてきて壇上に上がり、「40歳以上のプレイヤーは来い」と言ってシニアトーナメントを始めちゃったんです。

――勝手にトーナメントを開催してしまった（笑）。

田原　さらにおもしろくするために、強いプレイヤーにはハンデとしてお酒を飲ませたりとか、本気でゲームを活用した交流を楽しんでいる感じがしました。端から見ていて、いいなぁ～と。

――ゲームに年齢は関係ないですよね。いくつになってもゲームを楽しんでいると。

田原　まさにそう思います。あと、海外の知り合いが多くなった理由に、Facebookの普及もあります。自分のプロフィールを名刺がわりに使えるので便利です。一度会っただけでもそのあとにコミュニケーションがとれますし、大会で渡米したときに滞在先として泊めてくれたりもするんですよ。逆に彼らが日本に来たときは世話をしたり、楽しく遊んだりします。

――そうしてコミュニティが広がっていくんですね。

田原　ゲームは時代とともに形を変えていくものだと思いますが、ゲーミングという部分は、いつまでたっても変わらないと思います。

世界で認められるマウスパッドを開発するまで

田原　僕はスポンサーとして契約してもらった縁もあって、ARTISANというブランドのゲーム用マウスパッドの開発のお手伝いもしていますが、そもそもゲーム用マウスパッドは海外メーカーが主流です。ただ、海外は技術レベルが低くて、靴の中敷きと同じような物を素材として使っているんですよ。

――靴の中敷きと同じ素材ではダメなんですか？

田原　そういう素材だとマウスパッド内の場所によって抵抗感が違うんです。あるときグロウアップ・ジャパンの社長から「正確な操作が要求されるFPSで抵抗感が違うのはどうなのか。均一にするのが必要なんじゃないか」と指摘されたんです。それまでは、そんなことを考えたこともなくて、でも考えてみると確かにそうなんですよ。

――そこからマウスパッドの開発やスポンサーにもつながったわけですね。

田原　そうですね。いざ開発を始めてみると、日本のすごさみたいなものに触れることができました。というのも、繊維工業の技術で日本はズバ抜けているんですよ。これと同じレベルのものを海外メーカーに求めても、まず作れません。

――そこまで技術に差があるんですね。

田原　僕がプロデュースしたモデルが近日中に発売されますが、これは8月に行われたQuakeCon 2010のARTISANブースで試作品として先行展示されていたものです。前回もお話ししましたが、とあるトッププロゲーマーが大会でこれを使って決勝まで残ったんですよ。彼は頭脳派で、AIMが格段にうまいわけではないんですが、大会での命中率がすさまじくて。これはマウスパッドのおかげなんじゃないかと思い、自分のやってきたことに自信を持ちました。

次の世代のゲーマーに何かを残していきたい

田原　実は今の僕は、人の役に立ちたいということを考えて活動しています。ゲーマーとして社会貢献をしていくことで、次の世代の日本のゲーマーに何かを残せればいいなと考えています。ですので、今回のARTISAN製のマウスパッドも、ようやく芽が出てたのでよかった。そういった何かを残していきたいですし、何かを伝えていきたいと思っています。

――就職後の活動についても教えてください。

田原　実は就職する前に、オランダ人の友人と1年半ぐらいかけて、日本でまたe-Sports的なものを盛り上げていきたいと構想していたんです。ただ、資金やノウハウがないままだったので、途中で頓挫してしまいました。就職先はWebサービスの会社になりますが、そういったノウハウの習得も考えて選んでいます。それが自分の生業になるかはわかりませんし、趣味で終わるかもしれませんが、ゲーム文化を盛り上げるために挑戦したいと思っています。

全世界5億人以上が活用するFacebook

「Facebook」とは、アメリカで開発されたSNS（ソーシャルネットワーキングサービス）のこと。Facebookの一番の特徴は、実名での登録が推奨されている点にある。これにより、現実でのコミュニティの広がりにおいて、より深いつながりが持てる利点があり、また数多くのユーザーがいることで、海外でサービスそのものが一般化しているところも大きい。なお、日本国内のユーザーは現在約120万人にとどまっており、海外と比べて極端に少ない。これは、実名を推奨するFacebookの文化が日本の匿名文化に合わないことや、「mixi」「GREE」といったSNSが、すでに日本のユーザーに浸透していることなどが原因といわれている。

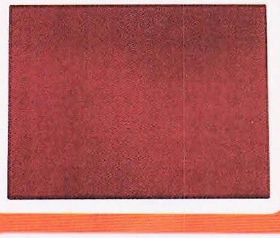


田原氏のFacebookサイト。フレンドは海外のユーザーが多く、主に英語で交流している。

田原氏のFacebookアカウント
URL http://snipurl.com/wplze

ARTISAN製マウスパッドの日本技術へのこだわり

グロウアップ・ジャパンが開発・販売を行っている「ARTISAN」ブランドのゲーム用マウスパッドは、日本が好きでたまらない同社社長の理念により、日本の技術を使って製作されており、素材を含めてすべて国内で生産されているのが特徴だ。マウスを滑らせる、止めるといったマウスパッドの性能を決める中間層に、極小の気泡が整然と並ぶ「特殊構造体中間層」を採用。これによりマウスパッド全面で均一な滑りが実現した。なお、開発に携わった田原氏によると、最新作の「KAI.g3 飛燕」では、多数の現役FPSゲーマーがテストプレイに参加しているとのこと。その結果をフィードバックすることで、多様なプレイスタイルに合わせた製品作りが実現したそうだ。



「KAI.g3 飛燕」では梨地織りとも呼ばれるアムンゼン織りを採用し、トラッキング性能が向上。

ARTISAN
URL http://www.artisan-gaming.jp/

響するFPSのこと。かわいらしいキャラクターが採用されている場合も多く、一例として『サドンアタック』や『ペーパーマン』があげられる。

●**トッププロゲーマー**
田原氏によると世界1位～200位ぐらいのプレイヤーにおいて、エイミングなどによる技術面の差はほとんどないという。では、大会などで上位に君臨し続けるトッププレイヤーと、その下の中堅プレイヤーでどこに差が出るのかというと、マップの把握や戦術など、知識による差が大きいという。

●**BigBang 2010**
8月5日から9日まで、アメリカのアイオワ州オタムアで行われたゲームイベント。『Quake Live』の大会だけでなく、パックマンのハイスコアアタックや、29人のゲームデザイナー＆プレイヤーが選ぶゲームの殿堂選出会なども行われていた。

●**ゲーム用マウスパッド**
マウス操作が重要となるPCゲームをプレイする際に、マウスと同じぐらい重要といわれているのがマウスパッド。ゲーム用マウスパッドは、事務用マウスパッドとは異なり、激しいマウス操作に対応できるように幅40cm以上のものも珍しくない。有名ブランドとして「Razer」「SteelSeries」「DHARMAPOINT」などがある。

●**e-Sports**
エレクトロニック・スポーツの略。FPSやRTSなどのPCゲームだけでなく、最近では対戦格闘ゲームもe-Sportsの種目として扱われるようになってきた。主に反射神経やその場の判断などが求められるゲームを、デジタルなスポーツの一種として扱う。

PlayStation®Moveが ゲームの可能性を広げる

プレイヤーの細かな動作や3次元空間の絶対位置を検出し、精密で直感的な動作が可能な「PlayStation®Move」。10月21日にいよいよ発売される、このデバイスの魅力と可能性に迫る！



PlayStation Move
モーションコントローラ
●10月21日発売　●SCE　●¥3,980（税込）



PlayStation Move
スターターパック
●10月21日発売　●SCE
●¥5,980（税込）



PlayStation Eye
●10月21日発売　●SCE　●¥2,980（税込）



PlayStation Move
ナビゲーションコントローラ
●10月21日発売
●SCE
●¥2,980（税込）



PlayStation Move
充電スタンド
●10月21日発売
●SCE
●¥2,480（税込）



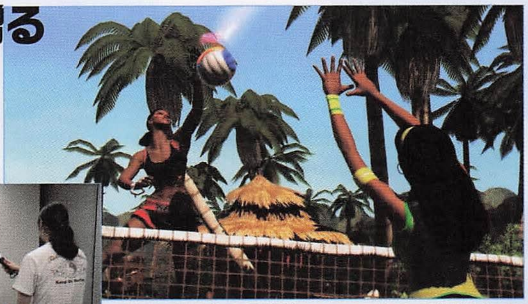
PlayStation Move
シューティングアタッチメント
●10月21日発売
●SCE
●¥1,480（税込）

SCEが満を持して贈る体感コントローラ

「空間で遊ぶ」をテーマにPS3で新しい体験ができるデバイス、PlayStation®Move（以下、PS Move）。このデバイスは、3つの高精度なセンサーとスフィア（先端の光球）を持つモーションコントローラを、PlayStation® Eye（以下、PS Eye）と組み合わせることで、細かな腕の動きや、空間の奥行きまで正確に感知できる。そんなPS Moveが生み出す新たなゲームを紹介していこう。



◀発売に先駆けて、電撃ゲームス編集部でもPS Moveをプレイ。果たしてその感想は？　その内容は右ページの座談会をチェック！



▲コントローラを2本持つことで、よりリアルなプレイができるものも。お手軽なものから本格的なものまで、さまざまな体験が可能。

Me&My Pet

Move専用

●10月21日発売　●SCE　●¥3,980（税込）　●ETC

TVの中にあなただけのペットが登場！

TVの中にいるペットとコミュニケーションをとれる新感覚のゲーム。モーションコントローラをさまざまな道具に見立てて、ペットといろいろなアクションを楽しもう！



◀画面には自分の部屋が映し出され、その中をペットが動き回る。一緒に絵を描いたり、ミニゲームで遊んだりして、たっぷり癒されよう。

Beat Sketch！

Move専用

●10月21日発売　●SCE　●¥2,980（税込）　●ETC

PS Moveで絵と音を奏でよう！

本作はモーションコントローラをペンに見立てて、テレビ画面に自由にラクガキを描けるクリエイティブエンタテイメントソフト。絵を描くと同時に、その動きに合わせて音を奏でるので、想像力を刺激される新しい体験を楽しめる。また、完成した絵や描いている様子はPS3に保存できるだけでなく、印刷したり、YouTubeなどの動画投稿サイトにアップロードして公開するといったこともできる。



◀TV画面をキャンバスにして、自由に絵を描こう。多彩なペイントツールが用意されているので、凝ったイラストを描いて楽しむこともできる。



▲リズムやお手本に合わせて絵を描いていく「チャレンジモード」や、最大4人でプレイ可能な「マッチモード」など、さまざまなモードを搭載している。

街スベリ

Move専用

●10月21日発売　●SCE　●¥3,980（税込）　●ACT

香港風の街を滑りまくれ！

イスに座って街を滑走する、爽快滑り下りアクションゲーム。迫り来る敵や障害物は、カンフーアクションで蹴散らそう。2人協力プレイやオンラインのランキングにも対応。



◀丸イスや荷台、掃除機といったキャスター付きの乗り物が12種類も登場。本作では、香港風の街を舞台に、6エリア24コースを滑走できる。

お買得パックを買い逃すな！

PS Moveの発売日となる10月21日には、モーションコントローラとPS Eye、『Beat Sketch!』がセットのスターターパックが¥5,980（税込）で発売。さらにモーションコントローラとPS Eyeに『バイオハザード5 オルタナティブ エディション』を同梱したスペシャルパック（¥7,980・税込）や『BIG 3 GUN SHOOTING』とシューティングアタッチメントを同梱したパーフェクトパック（¥11,980・税込）が数量限定で発売される。

編集部にPS Moveが到着！意外なタイトルが人気に!!

PS Moveと同時に発売されるいくつかのタイトルを編集部員が一緒にプレイ。その率直な感想を語り合った。

Rusty：最初は体感ゲームの王道ってことで『スポーツチャンピオン』からプレイしたけど、どうだった？

megane：モーションコントローラの精度がいいですよ。3種類のセンサーに加えて、PS Eyeでコントローラの先にあるスフィアの動きを追っているからなんでしょうね。最初はコントローラの扱いにとまどいましたけど、慣れると段々とスポーツをやっている気になりました。

Rusty：卓球もそうだけど、ビーチバレーでもちゃんと左右に打ち分けられたよね。気のせいでなければ（笑）。

雅：プレイ前に行うキャリブレーションがキモかもしれないですね。あそこでしっかり合わせておかないと、微妙に角度がズレてしまうこともありました。あと、操作面で気になったのが、選択画面で左右にカーソルを動かす方法が、ゲームによって違うことところですね。トリガーを引く必要があったりなかったりとバラバラなので、いずれはメーカーごとでもいいので統一してほしいです。

Rusty：複数のゲームをプレイすると、そういうところも気になってくるのか。あと、スポーツ体感ゲームは、どうしても他のハードと遊べる内容が似てしまうから、そういう意味では新鮮味がやや薄いかな。ただ、ボッチボールなんてスポーツがあることは今回初めて知った。

雅：アーチェリーは他のハードにもありますが、体感ゲームとしては結構おもしろいと思うんですよ。トリガーで背中の矢をつかむ操作なんかもユニークだ。

先輩：2本のコントローラを使って狙うのが難しかったな。俺は狩人としては生きられないと思う。個人的にはNPCが操るKenjiとのディスクゴルフ対決がおもしろかった。こっちがいいプレイをすると、Kenjiのプレイが投げやりになるところとか（笑）。アイツはきっと、ゆとり世代の選手なんだよ。だからすぐに諦める。

megane：あそこまでリアルな性格づけをしなくていいと思うんですけどね（笑）。ほかのキャラはガチムチばかりでしたけど、それぞれ性格が違っていたらスゴイ。

Rusty：次は『Beat Sketch！』。絵を描くと、それに合わせて音楽を奏でられたりするんだけど、俺的には何より、みんなの絵心のなさにガクゼンです（笑）。

先輩：自由に絵を描いていいとなると、結構難しいもんだなぁ。線を真っ直ぐに引けない。

雅：自由に絵を描くのが苦手な人は、手本のイラストをなぞりながら自由に色をぬったりもできるみたいです。

megane：いきなり4人で遊べるマッチモードを選んだせいか、手探り感がバリバリでしたね。チャレンジモードなら、音楽に合わせて線を引いたりして音ゲーっぽく遊べるので、ゲーマー的にはこのモードがオススメです。

Rusty：音ゲー好きのライター2人も、結構ハマってたよ。それにしても、俺達の絵はひどかった（笑）。

先輩：あの場に女の子が1人でもいれば、すごく盛り上がったと思うんですよ。男4人で4コマリレーをして誰が嬉しいんだと、俺は問いたいわけです。

Rusty：はい。次はいよいよ、まったく予想外の盛り上がりを見せた『Me&My Pet』！

先輩：いや〜、癒されましたね。夜もふけた丑三つ時に。

megane：おっさん4人が中高生みたいに床に座っている光景は、どうかと思いましたけど。でも、最初は「早く出てこいよ、コイツ」ぐらいにやさぐれていた先輩が、途中からニッコニコしながらペットをなで回しているのを見たとき、PS Moveの真の力を感じました（笑）。

雅：『街スベリ』などにプレイ中の姿が写真に撮られるという仕掛けがありましたけど、こちらはリアルタイムに自分達の姿が映りますからね。『Beat Sketch！』もそうでしたが、これはPS Moveならではです。

megane：モーションコントローラだけでなく、画面に映っている手の動きにペットが反応することにも驚きました。押し倒したり、床を叩いて注意を引けたり。PS Eyeの特性をうまく使ってますよね。

Rusty：こういうPS Moveならではのタイトルがもっと出てくると、ゲームの新しい可能性が見えてくるんだろうね。そのほかのタイトルで気になったものはある？

megane：『BIG 3 GUN SHOOTING』などのSTGは、モーションコントローラとの相性がよさそうですね。精度が高いので、ストレスなく遊べそう。あと、ナビゲーションコントローラも使ってFPSをプレイしてみたいかな。通常のコントローラでも代用できますけど。

雅：『R.U.S.E.』のようなRTSをPS Moveに対応させたというのも、ラインナップ的におもしろいですよね。RTSはカーソルの移動がラクになりそう。

先輩：俺はコントローラを懐中電灯に見立てて影を作ってパズルを解く『無限回廊 光と影の箱』が気になる。

Rusty：うん、あれはPS3ならでは。今後もPS Moveらしいタイトルが続々と出てくることに期待したいね。

バージョンアップすることでPS Move対応になるタイトルも!

好評発売中の『バイオハザード5 オルタナティブ エディション』や『HEAVY RAIN -心の軋むとき-』などのタイトルは、PlayStation Network経由で配信されるアップデートデータを利用することで、PS Moveに対応。モーションコントローラでの操作を楽しむことができる。『ハスラーキング』なども対応予定なので、詳しくはPS Move公式サイトをチェックしよう。



◀一度クリアしたゲームでも、改めてPS Moveでプレイすれば新しい楽しさを発見するかも!?

スポーツチャンピオン

Move 専用

●10月21日発売　●SCE　●¥3,980（税込）　●SPG

直感操作で真剣勝負!

卓球やアーチェリーなど、6つのスポーツが楽しめるSPG。モーションコントローラを振るスピードやひねりなどを正確に感知し、簡単操作でリアルなプレイが楽しめる。



◀種目によってはモーションコントローラを2本使ってプレイできるものも。2人で対戦すれば、より臨場感あふれるプレイを満喫できる。

BIG 3 GUN SHOOTING

Move 対応

●10月21日発売　●バンダイナムコゲームス　●¥6,279（税込）　●STG

3つのガンシューティングが1つに!

『デッドストーム パイレーツ』『タイムクライシス ライジングストーム』『タイムクライシス4アーケードVer.』の3本を収録したバリューパック。1人で、みんなで、撃ちまくれ!!



◀モーションコントローラが2つあれば協力プレイが可能。また、別売りのシューティングアタッチメントを装着すれば、さらに臨場感がアップ！

バイオハザード5 オルタナティブ エディション

Move 対応

●発売中　●カプコン　●¥4,990（税込）　●ACT

もう1つの『バイオハザード5』がここに!

『バイオハザード5』に2つのエピソードと新コスチュームなどをプラスしたタイトル。ナビゲーションコントローラ（※）と組み合わせれば、ゲームへの没入感はMAX!!



◀無償で提供中のオンラインアップデートを行えば、すでに持っている本作のソフトがPS Move対応に！　直感操作で敵を狙い撃て!!

R.U.S.E.

Move 対応

●10月21日発売　●ユービーアイソフト　●¥7,980（税込）　●RTS

相手を騙す"謀略"が勝利のカギ

本作は、第2次世界大戦時のヨーロッパ戦線を舞台にしたRTS（リアルタイムストラテジー）。数多くの兵士や兵器に的確な指示を出し、自軍を勝利に導こう！



◀マップの拡大縮小、ポイントの指定などは、すべてモーションコントローラとナビゲーションコントローラ（※）でスムーズに行える。

まだまだ登場する専用・対応タイトル!

11月と12月には、合計6タイトルのPS Move専用タイトルが発売される。さらに来年には、ラチェットなど3タイトルのキャラが集結する『Heroes On The Move（仮）』といった専用タイトルや、『KILLZONE 3』『リトルビッグプラネット2』『SOCOM 4』などの対応タイトルも続々と登場する予定だ。



▲FPSタイトルもPS Move対応で登場予定。瞬時に敵を狙えるというメリットが、FPSのプレイスタイルを変える？

11月〜12月に発売されるPS Move専用タイトル

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル
11月18日	肉弾	SCE	ACT
	Moveでパーティ	SCE	ETC
	無限回廊 光と影の箱	SCE	PZG
12月9日	TVスーパースター	SCE	ETC
	フリフリ！　サルゲッチュ	SCE	ACT
	フレ！フレ！ボウリング	SCE	SPG

※ナビゲーションコントローラのほか、PS3用ワイヤレスコントローラにも対応。

読者様のページ

カラーほうる

COLOR HALL

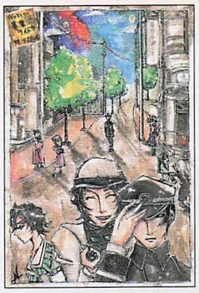
～総天然色絵画頁～

読者様のカラーイラストを掲載する当カラーほうるも今月で最終回。寂しいですが最後はパーッといきましょう！

今月号の発売日が早まった関係で、発売の4日後が投稿の締切になってしまったという鬼スケジュールだった今回。投稿者様のなかにはハガキを速達で送って下さった方もいましたし、慌ててしまったのか「最後の投稿で切手を貼らずに投函していた。恥……」(三重県　まめこ様：002)という方も。いやもう、最後だというのにバタバタしちゃってすいません……。先月号を買ったら締切が過ぎていた、という人もいらっしゃったかと思うと、本当に申し訳ない気持ちで一杯です。もっと落ち着いた雰囲気で終わらせたかった、というのが本音だったんだけどねー。(リューヤ)



▲宮城県　鷲生香菜様：056：今まで投稿したことがないゲームのキャラを、と考えてガーネットにしたそうな。まだ髪の長い、ゲーム序盤の1カットですね。



◀大分県　也様：054：主要キャラを全員描こうとがんばったとのこと。人物だけでなく背景もキッチリ描けてますね。お疲れ様でした！



◀愛知県　ウジサト様：099：『ペルソナ4』の主人公。襟の模様とか胸のエンブレムとか、細かいところまでしっかり描けてグッドです。





▲大阪府　遠野いずみ様：067：あいかわらず『FFT』に激しくハマっておられる遠野様。この絵にはいませんが、ラムザがすでに50歳を超えているとか。さすがだ。

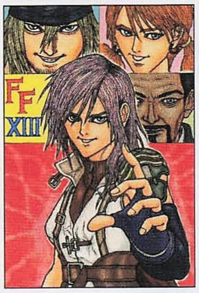
◀愛知県　ラッコ丸様：077：当コーナーでもトップクラスの人気キャラだった『ラタトスク』のアリス。かわいい顔して相当な腹黒ってとこがよかったですね。



▲群馬県　ハル様：043：セピア調の渋さがたまらない1枚。描かれているのは真田家に仕えたマイナー忍者・横谷左近です。



▲静岡県　瑠璃丸様：039：先月号に載ったカナ＆ハルのカラーイラストを見て思わず描いたそうな。あれは驚きましたねー。



▲宮城県　リッチー・ロート様：051：実はこれ、リッチー様の初投稿のハガキ。最初の頃から構図うまかったんだなあ。



▲埼玉県　星空様：010：風丸の私服はアニメに出たものだそうで。ゲーム以外も押さえるその姿勢はファンの鑑ですねー。



▲岩手県　かぜりきろ様：109：お、『電撃DS&Wii』の頃に何度か載った方ですね。水彩の色づかいが個人的になかなか好み。



▲神奈川県　白色レグホン様：042：『逆転検事2』のヒロイン・美雲。肩越しに振り返る難しい構図ですがよく描けてます。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：「けいおん！」の澪の「萌え萌えキュン♥」のポーズ。メイド服にしとけば完璧だったのに。



▲東京都　ごがちょ様：046：『ルーンファクトリー　フロンティア』のドロップ。無感情な印象だったけどいい笑顔ですね。



▲静岡県　カズさん様：001：『ラストランカー』のレン。相手が来なくて退屈そう……私なら携帯ゲームやってるところ。



▲新潟県　プンチョ様：004：ハル＆カナ2枚目～。ウチの看板娘2人もよくがんばりました、ゲームキャラにも出世したし。



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：あまり描かないキャラにトライしたとか。そういえば『テイルズ』キャラ初投稿かな？



▲石川県　たての様：047：制服&メガネ装備のミク。表情がちょっとツンデレっぽくていい感じだと思います。GJ。



▲岐阜県　竜堂赤音様：110：『Pop'nツインビー』とは懐かしいな。これのラジオが好きだったんですよ。合言葉はBee！



▲愛知県　紅ゆはた様：014：『天外魔境』の世阿弥が最愛のゲームキャラだとか。文字や構図などいろいろ凝ってますね。

初台ゲームほうる店員が選ぶ お気に入りの1枚

リューヤの1枚



▲栃木県　青空狼様：081：双子ボーカロイドの鏡音リン&レンですね。表情がいきいきとしているので選んでみました。そういえばこの2人はデビュー当時、色が道路工事用のロードローラーに似ているということでニコニコ動画でネタにされていたなあ。最近このネタ見なくなったけど。

マスの1枚



◀東京都　抹茶ナイト様：005：なんかもうだいぶ前のような気もしますが、まだ1年経ってないんですね。自分はスノウをよく使ってました。まぁ、最終的には防御要員だったような気も。

カナの1枚



◀静岡県　陸月新吾様：016：ムンナに乗るという発想がなかったのでかなりインパクトありました。元々かわいいムンナですが、まつ毛でさらにかわいくなっていますね。後ろのミジュマルも元気一杯！

ハルの1枚



◀群馬県　ハル様：043：姫様が愛くるしい…!! 爪や唇の柔らかそうな描き方に、大きな愛を感じます。背景の模様も繊細でかわいいです。ピンクっていいなあ。ハルさんが描く女の子がとても好きです。

さて。ここでは毎回、投稿時のお約束を解説していたわけですが、それももう必要ないんだよなあ……あっと、1点だけ説明しておかないと。掲載したハガキには投稿者様のペンネームのあとに3ケタの数字が記されていますが、これはGN(ゲームほうるナンバー)といいまして、初掲載時に差し上げている当ページの会員番号となります。今回も数名の方に発行していますが、もう意味のない番号になっちゃうんだよなあ(しみじみ)。とりあえずGNを持っている人は、記念として自分と同じ番号のポケモンだけで『ポケットモンスター　ブラック・ホワイト』にチャレンジする縛りプレイをやってみるといいと思うよ！　フフフ。　(最近ドSに目覚めたリューヤ)

読者様のコーナー

電撃ゲームスは投稿企画が2本立て！

初台ゲームほうる　もぐら商事

2つの投稿コーナー、初台ゲームほうる、もぐら商事の2店は今号で閉店です。1年の限定オープンでしたが、みなさまの心に何か残ったものがあるなら幸いです。今後開始予定の新しい読者参加企画にもご期待ください。



イラスト／しゅー

読者様の投稿作品を愛でる憩いの場

初台ゲームほうる

最終回



ざんねん！ はつだいゲームほうるのえいぎょうは、ここでおわってしまった！と懐かしの『シャドウゲイト』をパロってみましたが本当に残念。だが、我らが倒れてもいずれ第2第3の読者参加企画が（以下略）。

前号でハルちゃんが「ルナ・レガーロ」を見たと書いていましたが、奇遇にも今月シルク・ドゥ・ソレイユを観劇しに行ってきます。まさかの、ラスベガスまで。今年はアメリカに呼ばれる年なんでしょうか、幸運が重なってまた10日ほど行ってきます。主な目的は観劇なので、「KA」「O」「PEEPSHOW」「Le Reve」「BLUEMAN」と5つものショーを見ることに。私、すーぐ感動して泣いちゃうので、行ったことある人から「カナなら開始5秒で泣くね」と言われました(笑)。（カナ）

長らくのご愛読ありがとうございました！

マス：第2第3の読者参加企画ねえ……。
ハル：いろいろ考えてるそうですよ。あんなのとかこんなのとか……。
中川：まあ、それに我々が関わるとは限りませんが。関わるにしても、ランキング入賞者様に贈る賞品を作ってからでしょう？
ハル：ですね。みんなもう作りました？
リューヤ：まだ。今月の仕事が終わったら作るので、発送はもう少し先……あ、そうだ。それに関するメールが来てます。「マスさんの手作り賞品はどうなったんですか」（高知県　ミモ様：023）だそうですよ？
マス：ぐっ……！　いや、ランキング入賞者用の賞品、結構予算ギリギリで……。
カナ：うーん。予算の関係じゃ仕方ないので、私からフォローを入れていいですか？
中川：フォローってどんなですか？
カナ：アメリカのゲーム雑誌やポケモンの本があるので、ランキング入賞者様のうち3名様に抽選でプレゼントしようかなと。
リューヤ：自腹!?　いや、太っ腹と言うべきか。それ採用。賞品と一緒に発送します。
カナ：わかりました。それから店長、今の発言についてあとでお話がありますので。
リューヤ：ちょ、今のただの慣用句……！　そ、それより当ページの内容説明を！
マス：了解。当ページは、ゲームやアニメなどのオタ会話が飛び交う喫茶店、という設定の読者コーナーになります。
ハル：オタ要素がある話題ならなんでもOKということで、お好きなことについて綴ったハガキやメールを多数掲載しています。最後まで楽しんでいってくださいね♥

初台ゲームほうる 店員のご紹介

■店長 リューヤ



みなさまごきげんよう。店長兼メインライターのリューヤです。さて、初台ゲームほうるもついに最終回となってしまいました。文章量が多いとか、今回のようにたまにスケジュールがキツくなるとかいろいろ大変でしたが、それでも読者のみなさまと触れ合えてとても楽しくお仕事できました。本当にありがとうございました！　ところで、ここの部分の原稿は一番最後に書いてるんですが、今回は土下座レベルのミスをやらかしてないことを祈ります（笑）。もう謝ろうにも謝れないからなあ。

■料理長 マス



待ちに待った『ポケットモンスターブラック・ホワイト』が発売されました！　予約が発売2日前だったので『ブラック』の受付は終了。仕方なく…というわけではないですが、ホワイトを購入しました。仕事の合間を見つけてはチクチクとプレイを進めてますが、最初に選んだ「ミジュマル」よりも「ポカブ」にしておけばよかったと軽く後悔。まぁ、「つっぱり」を覚えたかっただけなんですけど、この話をしだすと長くなるのでやめましょう。あ、1年間ありがとうございました。涙はない。

■ウェイトレス カナ



ついにこのお店も閉店です（しんみり）。おハガキを選ぶ時は、ゲームほうるの担当が全員集まってワイワイ選ぶんです。その月イチの会がなくなってしまうのもちょっとさみしい。とはいえ、本誌がパワーアップするための大幅進化ということなので楽しみ！またどこかでお会いできたら、またゲームミュージックの話題で盛り上がりましょー！

■ウェイトレス ハル



初台ゲームほうるの開店からこれまで、あっという間に感じます。読者ページを担当させていただくのが初めてだったので、毎月みなさんのハガキを読むのが本当に楽しみでした。後半しゅーさんが描くハルが、案外胸があるという衝撃の事実も判明したり。これで最後なんて思ってません。次会うまでに、キョンシーの視聴を全員の宿題にしときます(笑)。

■常連客 中川大明（なかがわだいめい）



もしゲーム中に火災警報が鳴ったら、あなたならどうしますか？　これは「どれだけゲームが好きか」によって、答えが変わってくるでしょう。その点、本誌編集長は筋金入りですので、仮に編集部に警報が鳴り響いたとしても「あ、危なくなったら教えてネ」と周りに伝え、ゲームを続行するに違いありません。なぜだか、不思議と、それは断言できます。

リメイク&移植希望

コーナー担当 リューヤ

記憶に残る懐かしの名作の移植、リメイク、続編制作を希望する当コーナー。さっそく投稿ネタを紹介していきますよー！

■「ファミコンで発売されていた『チャレンジャー』を3Dで!!　あの世界観を作り直したら、冒険アクションアドベンチャーゲームとして楽しめるものができそうな気がします」（東京都　kit様：072）

ナイフを投げて敵を倒すFPSになるのかな。電車の中を突き進む1面はともかく、2面の砂漠なんかは奥行きがあっておもしろそう。

■「『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』の続編をPS2かPSPかPS3で。もっとキレイな画像のアルカードで新たな探索をしたい！」（埼玉県　くーみん様：022）

8月にXbox 360のLive Arcadeで出た『悪魔城ドラキュラHD』にアルカードも登場してたっけ。そちらで人気が沸騰すれば、続編制作決定……なんてこともありえそうな気がします。どうなるかな？

■「『沈黙の遺跡・エストポリス外伝』。ヒント皆無、リセットバグがしょっちゅう……などのク○ゲーですが、物語は好き。何かと差別されるガウ君が印象的でした」（東京都　阿部逸人様：012）

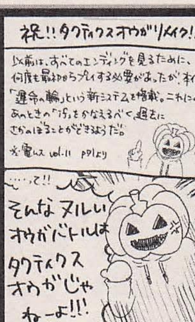
一部で黒歴史扱いされている悲運の迷作。阿部様の言うとおり話はよかったので、システムさえしっかり作り直してくれれば……！

■「『大航海時代』をWiiでリメイクしてほしい。ネットワーク対応なら、なおよし」（石川県　かおる.様：019）

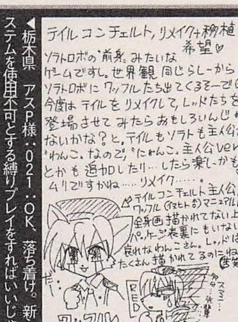
ほかの人と交易したり海戦したり？　なかなかよさそうですね。『大航海時代オンライン』があるという野暮な意見は置いといて。

■「SFC『サンサーラナーガ2』。もう、切ないというかなんというか!!　心をゆさぶられるストーリーでした。すべては輪廻転生ですね……。続編を遊んでみたいです」（高知県　ミモ様：023）

GBAで出てるけど9年前だからなあ。キャラデザ担当・桜玉吉さんの絵が、最新の美麗グラフィックでどうなるかが見ものですね。



◀栃木県　アスP様：021：OK、落ち着け。新システムを使用不可とする縛りプレイをすればいいじゃないか。まあ、気持ちはわからんでもないけど（笑）。



◀栃木県　青空狼様：081：のけもの様(073)もVol.7で希望されていました。バンダイナムコゲームス、『ソラロボ』発売記念で考えてくれないかな。



▶栃木県　前田ヨースケ様：087：『シェンムー3』か……どうなったんでしょうね。『3』が出ないと話が完結しないんだから、考えてはいると思うんだけど。



▶新潟県　肉本人様：106：セガ作品からもう1枚。確かPS2への移植が中止になったんですよね、これ。今こそPSPかPS3で出すべきではなかろうか。

さて、前号でやるのやらんのと書いていた『FFXIV』についてですが結局やらないことにしました。プレイに必要なPCのスペックが高すぎる……！　快適に動くかどうかをテストするベンチマークプログラムをダウンロードして計測してみたら、最低限必要なスコア・3000に届かない2705でしたガッデム。グラフィックボードも古いし、メモリなんか推奨値の半分しか積んでないから当然と言えば当然なんですけど。当ページの終了で収入が減るからPCパーツを入れ替えるのもキツいし、来年3月のPS3版発売までおとなしく待つことにします。（リューヤ）

突然の最終回を迎えてしまった初台ゲームほうるですが、読者のみなさんには本当に急な発表で申し訳ありませんでした。こないだカナちゃんとも、「今まで届いたハガキを積み上げたらどれくらいになるのかなあ」としみじみ投稿のありがたさを噛みしめておりました。この欄外コラムで書いた内容にも、コメントをいただいて、すごくうれしかったです。いつか復活、もしくは別の形ででもお会いできることを夢見ております。ご愛顧いただきありがとうございました。（ハル）

初台ゲームほうるでは、月に一度店員が集まって打ち合わせをするのですが、そのとき驚きのニュースを耳にしました。誌面を見た方はご存知かもしれませんが、私とカナちゃんがゲームのキャラになっているじゃありませんか!! 『period zero』のゲストキャラということで、しゅーさんの描いたイラストとともに先月号に掲載されていました。カナちゃんと2人で、私たちの洋服はこういうカラーリングだったんだねえ、となんだか感動しちゃいました。カードゲームはあまり挑戦したことがないものの、携帯版ということもあり登録してみました♪ ちなみにカナちゃんの参戦は終了していますが、ハルは10月18日〜25日とのことです。 (ハル)

この原稿書いてる9月30日に発売された『けいおん! 放課後ライブ!!』をプレイしてます。アニメ本編は一期は全部見てましたが、二期は断片的にしか見てませんでした。だって裏番組の「RAINBOW」がおもしろかったんだもの…。あんちゃんはやっぱり最高でしたよ。それはともかく『けいおん!』です。そもそも、楽曲もよくわかってないのにプレイしようと思った俺はかなりチャレンジャー。ミクのやつも9割知らないのになんとかなったからきっと大丈夫でしょう。いきなり「ふわふわ時間(タイム)」は知ってたので楽勝とか思ったのがバカでした。(マスP.105へ続く)

人気投稿者インタビュー! V.I.Pのお部屋

ゲスト よくも様

先月号の予告どおり、読者の人気投票コーナー「V.I.P.を目指せ!」でトップ獲得回数最多のよくも様にメールで質問を行い、対話形式に再構成しました。ネタの考案や投稿のコツなど、ハガキ職人の参考になる情報が満載なのでお見逃しなく♥

――まずは、V.I.P.最多当選の感想をお聞かせください。

「もっとふさわしい方がいるのでは……と恐縮しています。そういえばV.I.P.に選ばれたのは、思いのまま自分をさらけ出した自虐ネタばっかでした。コイツヒドイ。ちなみに黒歴史は現在進行形で増え続けていますがどうすればいいのでしょう」

――ネタとしてストックしとけばいいと思います(笑)。いつか読者ページが復活したときに、役に立つこともあるでしょう……たぶん。では次の質問ですが、投稿を始めることになったきっかけはなんでしたか?

「電撃さんの昔の任天堂専門誌から投稿していたのですが、うわーここ瘴気やべー、でも離れられない…という感じでズルズルハマってしまいました。オタクになった原因かもしれませんね。責任とってもらえませんか」

――よし、リューヤのところへ嫁に来い……って、その読者コーナーの担当ライターは私じゃなかったんだし、責任取るのは私じゃなくて中川さんだよね?(編注:それ以前の問題として、よくも様は男性です)それはともかく、掲載されたハガキのなかで一番印象に残っているものはなんですか?

よくも様のイラスト



「Vol.5の『オウガ64』マンガです。思いついて躊躇なく最も短時間で描けたという意味で自分らしいネタだと思います。脳髄までシモいようです。あと某氏に誉められたからです」

――オッパイ揉んでテントを張るネタでしたね(笑)。確かにあれは、いい意味でも悪い意味でもよくも様らしいマンガだったと思います。では次に、絵を描くときはどんな画材を使っているのかを教えてください。

「主にミリペンで描いてます。つけペンも用いますが使いこなせていません。カラー絵はPCで画像ソフト使ってますが、あんまり送れなかったのが心残りです」

――カラーほうるは競争率ド高めでしたし、白黒に集中したのがランキング10位入賞の秘訣だったのかもしれませんよ。ところで、毎月多くのネタを投稿していただきましたが、ネタを考えるときに注意していることや、こだわりはありますか?

「『いやコレ送っちゃダメだろ! 常識的に!』『いい~んだよ何か問題があったとしてもそれを載せたリューヤさんの責任になるんだから』というのが基本方針……うわなにをするやめ」

――そーいうこと言うのはこの口か、この口か! ……いや、失礼しました、つい。それに落ち着いて考えたら、私も「問題になったらこれを通した担当編集の責任だよな(笑)」と思っていたフシがありますし(編注:待てコラ)。気を取り直して新しい質問に移りますが、傾向として下ネタや自虐ネタが多かったですよね。ご家族やご友人からはどんな感想をもらっているのでしょうか?(笑)

「家族にはバレてません。多分。友人にはバレてますが、読まれたときの感想は『お前らしいなー』でした。ん? ん?」

――やっぱり(笑)。その飾らないところというか、裏表のないところが人気を呼んでV.I.P.最多当選に輝いたんでしょうね。自虐ネタのコツはどこまで自分を汚せるかですし、少しでも見栄を張ったらとたんにおもしろくなくなりますからね。ところで話は変わりますが、よくも様にはお気に入りの投稿者様はいらっしゃるのでしょうか? いる場合は、どこが好きなのかという理由も添えてお答えください。

「好きな投稿者様は選べないほどいますが、なかでも阿部逸人様(012)の大ファンです。にわかオタとして、阿部様の画力と群を抜いた特撮知識にはほれぼれします」

――あの方の特撮知識は別格ですよね。自分が生まれるよりずっと前の特撮ですらよく知っていたり、オタLvはトップクラスだと思います。よくも様以外にもファンだという方は大勢いるでしょうね。では、最後の質問になりますが、投票してくれた方や読者のみなさまに何かメッセージをお願いします。

「感謝の気持ちでいっぱいです。一年間数秒でも、どうしようもないオタクがいたと回想してもらえれば幸いです。って何か永遠の別れみたくなってる! ヤダヤダ! もっとみんなと投稿シタイヨー! どうにかしてください!」

――それは私にもどうにも。アンケートで要望が集まれば、ひょっとしたら……ということもあるかもしれません、くらいしか言えないなあ。ともかく、インタビューはここまでとさせていただきます。本日はどうもありがとうございました!

洋鯨亭初台店

コーナー担当 Ron

こんにちは。洋鯨亭はゲームほうるの駐車場を借りて営業している、という設定だったんですが、お店がなくなっちゃったヨ! でも電撃オンラインに同名のコーナーがありますので、洋ゲーに関しての投稿はそちらでも受付させていただきます。みなさんよろしくお願いいたします。

それでは、投稿作品のご紹介です。

■「『ウィザードリィ』の1作目は物語が何もなく、好き勝手にメンバーを作って自由に探索できる。自由度の高さを標榜しつつも、怖がっていろんなクエストを用意している最近のゲームよりよっぽど楽しく感じます。 (新潟県 肉本人様:106)

なるほど。『ウィズ』を面白く感じる理由の1つは、ユーザーの想像力がスパイスになっているからだと思うんです。ゲームがシンプルなだけに、プレイヤーがいろいろと想像を巡らせていくうちに、その人好みの世界観が構築されていく点が強かったんじゃないかと。ある意味最強に自由度が高いゲームですよね。



▲大分県 也様:054:洋ゲー大好きとおっしゃる也様のような女性はあまり見たことがありません。このまま突っ走りましょう(笑)。

グッズまにあ

コーナー担当 リューヤ

投稿者様が秘蔵しているゲームグッズの数々を紹介していただくコーナー。ラストとなる今回は、粒ぞろいのネタをチョイスしました♥

■「PCエンジン版『イースⅣ』のトランプ。現在『マクロスF』の原画を手がけている宝谷幸稔氏がイラストを描いてます」 (京都府 シーエム様:098)

そういえば『イースⅣ』のキャラデザは宝谷さんでしたね。これは価値が出そう。『マクロスF』でブレイクしたことだし。

■「なんでかなあ。『ラブプラス』ビジュアル設定集が3人分手元にある。ソフト持ってねんスけど」 (新潟県 肉本人様:106)

ある意味レアなネタ。そこまで好きなら買っちゃおうよYou!

■「モバイルシステムGBを持っています。携帯の料金が1万円を超えたのもいまではよい思い出です」 (石川県 かおる.様:019)

ゲームボーイと携帯電話を繋いでデータを送受信する周辺機器ですね。しかし、どんな使い方をすればそんなに金がかかるのか。



▲栃木県 青空狼様:081:そこまでやってるのか、ファンサービスいいな。ちょっとした情報の先行公開があるのは嬉しいですよね。

聴きすぎ♪ ゲームミュージック

コーナー担当 カナ

このコーナーを始めてから、みなさんのおかげで本当にいろんなタイトルの楽曲に触れることができました。ありがとうございます。さて、最後のご紹介はPSPで今年に発売された『華ヤカ哉、我ガ一族』。いわゆる乙女ゲーです。アウチ! そのジャンルは今までノータッチだった……。大正ロマンといいますかノスタルジックな曲調がすごくよいのです。このコーナーの行き着く先が、まさか乙女ゲーになるなんてとサントラをゲームほうるのみんなに紹介したんです。そしたら乙女ゲー好きのハルちゃんが「な、なぜそれを!!」と反応。今まさにプレイ中で、内容自体もすごーくいいんですって。最後はメイド2人からのオススメミュージックとなりました(笑)。

>>>>>>>>>みんなのこれ聴いて♪<<<<<<<<<

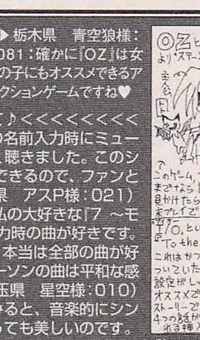
■『オウガバトル64』では主人公の名前入力時にミュージックコードを入力して音楽をよく聴きました。このシリーズは毎回このウラワザ(?)ができるので、ファンとしては本当に嬉しかった♪ (栃木県 アスP様:021)

名前入力のBGMは名曲揃い! 私の大好きな『7 ~モールモースの騎兵隊~』でも名前入力時の曲が好きです。

■『MOTHER2』のシーソンの曲。本当は全部の曲が好きで選べないくらいなんですが、シーソンの曲は平和な感じがあるところが好きですね。(埼玉県 星空様:010)

持っているピアノの楽譜を見てみると、音楽的にシンプルなのに、メロディラインがとっても美しいのです。

▶栃木県 青空狼様:081:確かに『OZ』は女の子にもオススメできるアクションゲームですね♥



▼兵庫県 よくも様:028:どのキャラもすごい濃い(笑)。おハガキを読んでいて、システムの都合で印象に残る音楽もいいなあって思いましたよ!



◀群馬県 ハル様:043:複数投稿があった「エアリスのテーマ」。エアリスの母性的なところを表現したような、柔らかい曲調がとても心地よいです。

カナのこれ聴いて♪



上で紹介したように、こちらはハルちゃんからもお墨付きをもらった楽曲が26曲も収録されたサウンドトラックです。いろんな楽器がそれぞれ主役となっているのが特徴で、チンドンのような「おきゃん娘の更新」やサックスがメインとなった「守」という曲が特にオススメです♪ ハルちゃんによると「一番好きなエンディング曲が入っていない」とのこと。これはプレイするっきゃない!

DATA

「華ヤカ哉、我ガ一族」オリジナルサウンドトラック/SMD/発売中/¥3,150(税込)



◀埼玉県 掘田ぬか様:035:サントラだけ買った人がほかにもいるのかな? とのことでしたが、私は曲を聴いてからプレイすることが多いですよ!





◀宮城県 鷲生苦菜様:056:前にいただいた、曲名のないおハガキ覚えてます。鷲生苦菜様のなかで心に響いた音楽だったんだなとジーンときました。

今になって『MOTHER2 ギーグの逆襲』をクリアしました。『3』はプレイしたことがあったんですが、シリーズが大好きな友人たちから口を揃えて「前作をやらないなんてもったいない!!」と言われたのです。でも、プレイしてみて納得。ストーリー、音楽、システム、どこをとっても私には新鮮でした。もうだいぶ昔の作品なので言ってしまいますが、ボサボサ頭とパジャマ姿で寝ぼけていたような少年が、最後はロボットの姿になってまで悪に立ち向かっていくんです。心の強さにジーンときました。また、名曲の「エイトメロディーズ」は現在小学校の音楽の教科書に載っているそう。いやー、いい作品です。 (カナ)

●なんで読者コーナーすぐ死んでしまうん? 栃木県 アスP様:021 (リ)この間死兆星を見たせいかな

初台ゲームほうる

●入荷された月曜の夜に購入したら締切が火曜日だった。　新潟県　肉本人様：106（リ申し訳ない……）



発売されてからも完売する店舗続出の『ポケットモンスターブラック・ホワイト』。編集部ではライター仲間がほぼみんなプレイしてます。という訳で、恥ずかしながら人生初の『ポケモン』デビューしちゃいました！　カナちゃんに黒と白どっちがいいのかな？　と相談したところ「黒でもらえるポケモンは、ふわふわもこもこ」（私の脳内変換あり）とのことで、勢い勇んで家電量販店へ！　執念で在庫を発見するも、希望の黒は売り切れていたので白を購入し、トレーニングに励んでいます。まだジムバッジ2個目というショボさですが、「タブンネ♂」の愛くるしさにやられてます。進化するポケモンの魅力に、たちまち引き込まれました。　（ハル）



▲群馬県　ハル様：043：姫様のチャーミングさに惹かれて大きく掲載してみました。そういえば9月に出たんでしたね……。チェックはしてたんだけど、忙しくて買うの忘れてたわ。てへっ。



▲栃木県　青空狼様：081：知ってる人いるかなー、と不安げなコメントが。もちろん知ってます、企画原案が人気ライターの田中ロミオさんでしたからね。



▲千葉県　神取ルキュ様：027：最後はこれ、と意気込んで仕上げたというライドウ。神取様は彼をよく描かれてましたしキャラへの愛を感じる1枚ですね。



▲長野県　美倖ゆうあ様：064＆降見ウルモ様：079：お2人は姉妹だったそうで。家族で同じゲームにハマるのは未経験だし、ちょっとうらやましいかな。



▲東京都　阿部逸人様：012：「けしからんカッコ」ね（笑）。でも、術者は攻撃魔法の影響受けなさそうな。でないと命がいくつあっても足りないと思う。



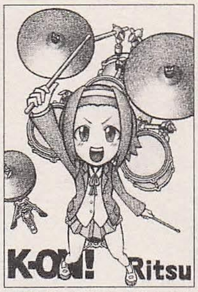
▲千葉県　ジャンク様：013：商人はパーティで使ったことはないかな。オーブ入手するために僻地に置き去りにしただけ…ごめんなさいごめんなさいっ。



◀宮城県　鷲生香菜様：056：華のあるイラスト、という表現がしっくりくる1枚。ちなみにハガキ裏には、先月の扉絵のマスが全裸かと思ったという問題発言が（笑）。



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：『TOV』の好きなキャラ4名だそうです。いつもこの面子でパーティ固定してるとか。エステルとフレン涙目だな（笑）。



▲新潟県　プンチョ様：004：原作マンガもアニメも終了した「けいおん！」。かと思えば、今度は映画化するとか。ブームはまだ終わりそうにないですね。



▲東京都　桜でぱあと様：105：『ストリートファイター』シリーズのさくら。そういえばこの子、初登場から相当経つけどいつまで学生なんだろう（笑）。



▲静岡県　久遠ひとまろ様：009：『ゼノブレイド』のリキ。「おっさんのくせにかわいい」とコメントされてますが、声優も甲斐田ゆきさんだし仕方ない。



▲宮城県　リッチー・ロート様：051：『ドラクエⅦ』の主人公ですね。最後の投稿なのでできるだけ明るいイメージにしたとか。空気読めるなあ、ナイス。



▲高知県　翔様：038：「締切間に合ったの!?」と切実なコメントが。締切前日に届いてました、最後まで焦らせてゴメンね。



▲大阪府　岡周二様：026：ちなみに『ラブプラス』の初出は2009年9月。もう1年経ったのか、月日の流れるのは早いなあ。



▲愛知県　ラッコ丸様：077：お、こっちはエステルいますね。プレイ中は回復とか妄想とかで大変お世話になりました（笑）。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：少年期＆青年期のアスベル。子供と大人で顔を描き分けてるあたり、芸が細かいですね。



▲大阪府　遠野いずみ様：067：猫とモーグリが描きたかった、とコメントが。そこで猫役として導師アルクゥですかい（笑）。



▲和歌山県　木口仁様：083：凛々しいアマテラスですね。筆を使った独特のタッチも味があっていい感じ。いつかチビテラスもこんな風にカッコよくなるんだろうか。



▶広島県　アクダマゲク様：008：『ポケモン』のクリア記念だそうです。やり込み要素はいっぱいあるし、まだまだ楽しんでね♪



▶新潟県　高橋智子様：065：『アイマス』のラストコンサートをイメージしたとのこと。最後はパーッと、という明るさがいいですね。



▶栃木県　アスP様：021：最後に一言、アスP様に言葉を贈らせていただきます。よくやっ（編注：これ間接的なセクハラじゃん！）。



▶東京都　朝霞太郎様：007：店員へのメッセージ、ありがとうございます。朝霞様もお忙しいようですが、お体に気をつけてくださいね。



▶高知県　ミモ様：023：「さよならなんて言いませんよ!!」と泣かせるコメントが。さよならは別れの言葉じゃなく再会の約束なんだぜ。



▶愛知県　紅ゆはた様：014：最終日の開店準備中ってとこかな。とりあえず、こんな風に最後まで明るくさわやかに終わりたいものです。



▶埼玉県　堀田ぬか様：035：店員一同、ひとまずお休みということで。ところで右下のクジラ男は……あ、そうか、担当編集のRonか。



▶神奈川県　金糸雀様：068：そっ、それは『ドラクエ』系最強の死者蘇生呪文！　しかし読者コーナーに効くのかな。効くといいな。



▲大分県　也様：054：これはうまい。手を入れたり、横顔にしたりと各キャラの絵がかぶらないように苦心した労作です。映画のポスターみたいでGoodです！

今年は『スーパーマリオ』発売25周年。TVでも少年がカセットのほこりを息で吹き飛ばしてからゲームを遊び始めるCMをやってました。ところがあのCMには公式ホームページで公開中の別バージョンがあり、そちらでは「当時、カセットの金属端子部分に息を吹きかけ、ほこりを飛ばす行為が全国的に広まりました。しかし、現在ではこの行為は、サビによる故障の原因となることが分かっております」という字幕が入るのです。いかんなあ、昔さんざんやったわ。というわけでみなさまも気をつけましょうね、もうファミコンは修理もやってないので大事にしないと。　（リューヤ）



『ポケットモンスターブラック・ホワイト』みなさんはどちらを買いましたか？　私は友人との兼ね合いでホワイトを買ってみたのですが、もうドハマリしちゃってすぐにバッジを8コ集めてしまいました（笑）。最初に選んだポケモンはツタージャだったものの、ミジュマルが進化したフタチマルの姿を見て後悔。最新作のなかでフタチマルが一番カワイイと思うのですが、みんなから「カナのカワイイって変だよね～」と言われてしまいました（涙）。あと思ったのが、ストーリーが全体的に大人っぽいですよね。チャンピオンロード手前のアララギ博士が主人公に問いかける言葉が深すぎて、泣いてしまった私です。　（カナ）

突然の最終回、驚いた方も多いと思います。投稿者様からも終了を惜しむ声を多数いただきました。なかでも目を引いたのは「最終回と聞いてびっくりしました！　急なことでとても寂しいです。この1年間本当にありがとうございました。必ずまた会いましょう!!　心から復活を祈っています!!」というメールが紅ゆはた様(014)＆コウト様(015)＆睦月新吾様(016)＆かおる.様(019)＆アスP様(021)＆ミモ様(023)＆よくも様(028)＆高橋智子様(065)から……。どうやらネットで打ち合わせたようですが、その結束があれば編集部に読者ページ復活の声が届くのも夢ではないかと。またお会いできる日を楽しみにしていますね！　（リューヤ）



▲岐阜県　竜堂赤音様：110：うかつに同意するとロリコン扱いされる罠。彼女の姉の愛犬とリューヤの本名が一緒だったりしますがどうでもいいね（笑）。



▲石川県　たての様：047：これはすごい！　描きも描いたり『ブラック・ホワイト』のポケモン16匹。相当時間かかったでしょうねー、お疲れ様でした！



▲神奈川県　木賊みどり様：024：『ポケモン　ブラック・ホワイト』の女主人公とミジュマル。ちなみに実際のプレイでは男&ポカブを使ったそうです。



◀福岡県　あまどれあさ様：006：そうそう、『stay night』のセイバーとは別人なんですよね。それはそうと、四十九日と関わりのある英霊って誰だ……死者を49日目に裁くとかいう閻魔大王くらいしか思いつかんなあ。



◀徳島県　莉鈴様：089：『Fate/EXTRA』からもう1枚。新ヒロインのキャスターさんですね。最弱の英霊で、彼女をパートナーにすると地獄を見るとシナリオ担当の奈須きのこさんが言ってました。興味あるなあ（笑）。

ゲーム大喜利

コーナー担当　リューヤ

最後のお題は、阿部逸人様（012）ご提案の「イヤな経験値の入り方」。実際にゲームで直面したらドン引きしそうなネタを選りすぐってお届けします！

■「防御力MAXで逃げ足の速い敵からしか入らない。ゲーム続行不可能!?」　（埼玉県　くーみん様：022）

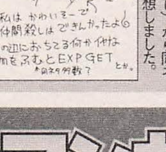
えー、つまり『ドラクエ』ならメタルスライム系を倒さないと経験値が入らない、と……。魔法も効かないし、魔法使い終わったな。

■「タンスの角に足の小指をぶつけると経験値が入る」　（石川県　かおる.様：019）

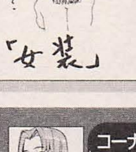
これはちょっとどころじゃなくイヤだぁぁぁぁあぁ！　昔盛大にぶつけて爪はがしちゃって、今でも変形してるのでよけいにイヤ。

■「レジにエロい本を持っていく。女性店員なら経験値2倍、冊数しだいでボーナスが！」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）

OK、そのジャンルだったら世界を獲れる自信が……あー、いや、最近はゲームでもなんでもネット通販で買っちゃってるんだよな。仕方ない、世界を獲るのはアルタイゼン様にお任せします（笑）。



◀栃木県　青空狼様：081：コウト様（015）＆イナケ様（030）から同ネタが。私は『FFⅡ』を連想しました。



◀福岡県　あまどれあさ様：006：今回一番吹いたネタ。まったくの予想外で、しばらく息ができませんでした。負けた。

R-1グランプリ

コーナー担当　マス

というわけで最終回ですか。まぁ、出版業界このご時勢ですから、何が起きるかわかりませんし、むしろ1年続いたことに感謝します。未だに不景気ということもありますし、厳しい状況なのです。フリーで仕事を請け負う以上は、いつ自分の仕事がなくなるかもわかりませんし、そういった不安と隣り合わせのなか、どうしたらもっと人気のあるコンテンツを生み出せるかとか、本が売れるにはどうしたらいいかとか、考えているわけですね。今回、みなさんからたくさんの復活希望のお便りをいただきまして、本当にありがたく思っています。ただ、厳しいことを言えば、雑誌全体で大幅な改革を行う以上、このコーナーも同じように続けていくのはおそらく難しいでしょう。だからこそのリニューアルなんでしょうけども。次回以降の読者ページはまだどういったものになるかはわかりませんが、とりあえず存在はするようなので期待したいと思います。自分は……なんともやることが多いので振り返ってもいられない状況ではありますが、またいつかお会いできることを願いつつ。

■前回載せていただいた「覇悪怒組」と似た立ち位置のライバルですが、「5年3組魔法組」の魔女の人（魔女ベルバラ）。演ずるは「日本一魔女役が似合う女優」曽我町子。有名どころでは「デンジマン」のヘドリアン女王。人気があり過ぎて、後続番組で再登場までしてました。記憶に新しいところでは「マジレンジャー」でめずらしく善側の要人役を演じていましたが、やられたふりをして敵をあざむくとか、食えないところを見せて楽しませてくれました。（茨城県　のけもの様：073）

自分も曽我さんを見て育った口ですから、「マジレンジャー」で天空大聖者マジエルとして登場したときは本当にびっくりしました。特撮ファンにとってあれ以上の驚きは近年なかったと思います。結局、あの作品が遺作となってしまい、本当に残念ですが……。



◀栃木県　青空狼様：081：すいません、自分は大友譲二派でした（笑）。いや、ライバルという点では加賀なんでしょうけどね。



▶千葉県　山の田んぼ様：069：アーチャーの話をすると胸が熱くなってきますが……。本作における男性キャラ人気上位もうなずけます。

ツッコミ✋ますたー

コーナー担当　リューヤ

ゲームで起こった変な出来事に、おもしろおかしくツッコミを入れるコーナー。ではさっそく、珠玉の文字ネタからご覧いただきましょう！

■「『どうぶつの森』で、すぐ近くにいる住民への届けものを頼まれるのは変。自分で渡せ」　（石川県　かおる.様：019）

同級生の女の子に「恥ずかしくてラブレターが渡せないから代わりに彼に渡して」と頼まれるようなものですかね、はっはっは。……そういう経験がある同志の方、今度一緒にヤケ酒飲まないか。

■「トイレに行かないところ。『P3』とかは任意で行けるけど」　（栃木県　青空狼様：081）

たまに行くキャラがいても、推理ゲーで殺害されたりとかね。まあ、美形はトイレに行かないのが2次元の伝統なんでしょう。

■「冒険の始まりから終わりまで、ずっと持ったままでもまったく腐らない食料」　（兵庫県　アルタイゼン様：018）

ファンタジーもののRPGなんかだと確かにそうですね。SFものなら真空パックk……いやなんでもないんだ、正直すまんかった。

■「キノコ王国の全員を魔法でレンガやツクシに出来るのに、マリオにその力を使わないクッパ」　（東京県　阿部逸人様：013）

それを言っちゃあおしまいよ……つか、今気づいたけど、マリオってそのレンガをガシガシぶち壊（編注：問題発言禁止ー!!）



◀千葉県　ジャンク様：013：うーん、ゴルーグに羽はないし……そうか、普通の鳥を跳ねながら飛んでるんだ！（笑）



◀神奈川県　木賊みどり様：024：タイトルに省略部分があるのかな？『牧場（を開きたい人の）物語』とか（笑）。



◀茨城県　くぼち様：091：服を着たまま泳ぐと溺れやすくなって危険なんですよ。これは開発側に注意を求めたい。



◀新潟県　肉本人様：106：これはよく見ますよね、『アイマス』に限らず。3Dももっと洗練していってほしいかな。

ゲーマンガ

コーナー担当　リューヤ

ゲームをパロったマンガを掲載していく当コーナー。「なんでもフリートーク」や「ゲーム大喜利」に継ぐ人気コーナーとしてみなさまにご愛顧いただき、真にありがとうございました。というわけで、最後の作品6点、じっくりとお楽しみください！



◀栃木県　青空狼様：081：ラーの鏡をリリアンに向けると鏡の中から王女様が、という古いネタを考慮に入れても「リリアンはオスメスどっちでしたっけ（汗）」というコメントは問題だな（笑）。オスだったらえらいこっちゃ。



◀埼玉県　堀田ぬか様：035：やりたい放題だな、乱心したか姉さん（笑）。それはそうと、ポッキー＆プリッツの日って11月11日なんですね。どうしてその日に決まったかは調べなくてもなんとなくわかるけど。形状的な意味で。



▶栃木県　ヒロヒト様：107：知らない人にちょこっと解説すると、マスターチーフは人気FPS『Halo』の主人公です。日本で聞いたんじゃ知名度でサムスに負けるのは仕方ないか。ちなみに私ならアムロ・レイと答えますが。



▶東京都　阿部逸人様：012：スレイプはいつも酔ってるし、懲らしめたくなる気持ちはわかるけど窃盗は犯罪ですよシスキア！　さあ、それ返してくるからどこに放置したか教え……いや別にやましい気持ちは（編注：ウソだー）。



◀埼玉県　星墨様：010：「宇宙人」で「ダーリン」、そして「ラ……」ですか。「うる星やつら」のラムを連想したのは明白ですが、こんなささいなやり取りから修羅場の幕が開こうとはね。ザマ……いや、ご愁傷さまです（笑）。



◀千葉県　ジャンク様：013：なっ！　何を言ったアーーーッ！　確かに「ガンガンのダメージをねらっちゃおうよォー！」とか、語尾が「ジョジョ」っぽいのは認めますが。でも逆に考えるんだ、似ちゃってもいいさと考えるんだ。

（つづき）ひととおり楽曲をプレイして「なるほどこういうゲームなのね」と把握し掛けたところで出現した「カレーのちライス」。こいつがヤバかった。アップテンポ過ぎるうえに苦手なボタン複数同時押しが襲い掛かる！　違うことを同時にできない世代の俺としては、脳が沸騰するレベル。「何がカレーのちライスだ！　一緒に食えこのやろう！」とやり場のない怒りに震えましたがどう考えても自分が未熟なだけですね、はい。そこで、今までお世話になった唯を裏切りムギちゃんに変更。ムギちゃんは俺を裏切らないと思ったけどあんまり変わりませんでした。（マス）

●受験生なのに勉強時間の3倍は『ブラック』してます。『ポケモン』最高！　石川県　たての様：047

初台ゲームほうる

この1年間は本当にいろんなことがありました。と思って振り返ってみましたが、ほぼ仕事しかしてません。あとはオカンの怒り顔しか思い出せません。思い出したくもありませんが、浮かび上がってくるんだから仕方ないよね。いや、この仕事してたら家族とか本当に心配するよね。だって普通に2、3日帰らなかったり帰ったと思ったら風呂入ってすぐ会社とか、もうわけわからん。というわけで、これを機会に僕は旅立ちます。お母さん、僕は世界を見てくるのでもう心配しないでください。年金とかよくわかんないっす。では、さよなら。　（マス）

●先月号の青空狼さんへのコメント、合唱→合掌 ですよね！　高知県　ミモ様：023（㋷ふ、不覚……！）



次も『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の話になりますが、今度は音楽。カラクサタウン北東の民家にピアノとドラムの前で座っているNPCがいるのですが、話しかけるとBGMにNPCが担当している楽器が追加されていくんです！　ドラムの16ビートとピアノのジャジーなアドリブ、これを発見した時はすぐに友達に報告。全員のNPCに話しかける人って少ないのでしょうか、意外とみんな知らなくてビックリ。ヒウンシティにはゲームフリークのビルがあって、サウンドデザイナーのNPCが「音楽が変わるすてきなしかけをたくさんいれたでー！」って言うんです。ほかの街でもBGMギミックは発見済み。みなさんもぜひ探してみてくださいね♪　（カナ）

オタクの勲章



コーナー担当　ハル

赤っ恥エピソードを共有してみなさんとの距離を縮めたい！　そんな気持ちのもと始めたオタクの勲章。秀逸な投稿作品を見るのがすごく幸せでした。最終回も全力で紹介します！

■「ゲームを遊ぶことではなく、もはやゲームを集めることが趣味です。オタク万歳」（石川県　かおる.様：019）

私も、クリアしてないのに、新作ゲームや話題作はついネットで購入しちゃいます。もう因果としかいいようがありません……。

■昔授業で買った芥川龍之介全集。実は「これなんてアニメ？」て話も。髪長彦とか、るしへる様とか、ろおれんぞクンなんて萌え死にます(笑)。（東京都　阿部逸人様：012）

文学と現代の萌えって、けっこう密接にリンクするものですよね。萌え……。

■昔、テレビで「ム○ュムニュ」というヌイグルミのCMが流れていた頃の話です。そのCMソングを口ずさむとき、どういう訳か「生きるも一緒、死ぬのも一緒、いつも一緒だ、ム○ュムニュ」と歌っていました。なぜ、こんなにも漢らしい歌詞に？（茨城県　のけもの様：073）

むしろ、そんな漢らしいム○ュムニュ様に抱かれたい感じです。



◀兵庫県　よくも様：028：オタがすべからくAKBファンとは思うなかれ、と。超余談なのですが、昔別れた彼氏がAKBに全力でハマっていると風のウワサで聞き、何やら複雑な思いに駆られました。



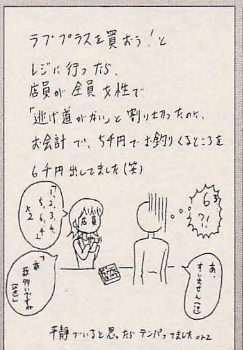
◀千葉県　ポカモジャ様：111：学生時代は一瞬オタ離れしていたので、学校行事でコスプレとか楽しそうでうらやましいです。でも、学校という空間にいきなりボーカロイドが現れたらびっくりしますね。



◀栃木県　青空狼様：081：私からもぜひMVPを進呈したいです。会社で同人誌読むなんて無敵すぎますよ。どこで誰が見ているかわからないですからね。むしろそれでお仲間を集めているのでしょうか!?



▲神奈川県　木賊みどり様：024：Wi-Fiのつなぎ方がよく分かっていないハルが通ります。お店の人がスムーズに対応してくれないと気まずいですよね。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：余計なぶんの千円札が焦る心理状態を物語っていますね。『ラブプラス』だったらセーフになりつつあるこの世の中……。



▲埼玉県　星空様：010：何もやましいことなんてありません！　『イナイレ』は相変わらず人気ですね。私も平然と忍者の商品をレジに運びます!!



▲栃木県　青空狼様：081：腐女子と一般ゲーマーの間にも大きな壁があるのだな、と実感したしだいです。オタクって本当に奥が深いですよねえ。



▲兵庫県　よくも様：028：風邪引いて家にこもる＝自由な時間ができるというダメな図式を描いちゃいます。布団でマンガ読むのってすごく幸せですよね。

なんでもフリートーク



コーナー担当　リューヤ

読者ページで一番人気だったのがこちら、テーマを決めずに好きなことを語るフリートークコーナーでございます。では、みなさまから寄せられた最後の話題をご堪能ください。

■「ポイントランキングを見ながら、上位入賞者のほとんどが東日本の人ばかりなので、ゲームほうるは西日本が嫌いなのかとやっかむ」（福岡県　あまどれあさ様：006）

そんなことはないのですが、なぜか投稿者様の分布が東に偏ってるんですよ。今名簿を見たら、東京都のお住まいの方は12人で神奈川と千葉と静岡が各7人、ところが九州は合計して6人でした。ですが関東でも茨城は2人だったり。謎だ。

■「今度はスズメバチに巣を作られてしまいました。トラップを仕掛けましたが、いっそ両手にスプレー持って正面から立ち向かいたい気分です」（兵庫県　アルタイゼン様：018）

前号の続きですが、それは命に関わるから。スズメバチはヤバいので、おとなしく駆除業者さんを呼んでください。

■「『ホーホケキョ　となりの山田くん』がジブリの歴史からなかったことにされている気がします」（石川県　かおる.様：019）

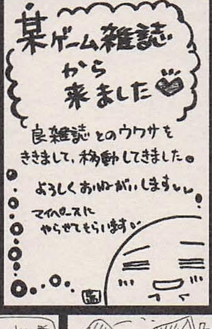
いずれ『ゲド戦記』がその後を追うと見ているのですがどうでしょう。

■「電撃ゲームスを買って真っ先にこのコーナーを読むのが楽しみだったのに……（涙）。継続希望！　ついでに『めざすん？　ゲームライター』の復活も希望!!」（東京都　kit様：072）

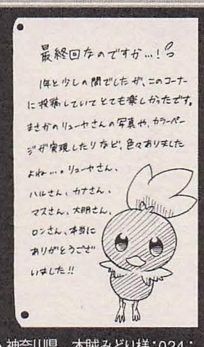
「ゲームライター」のコーナーとは、「電撃DS&Wii」で連載されていた我々ライター陣の修羅場……ゲフンゲフン、日常を描くマンガでした。私もあれけっこう好きだったんですよね。ウチともども復活できればいいんだけど。

■「店員のみなさん、1年間お疲れ様でした。なんとなくそんな気がしていました」（愛知県　イナケ様：030）

鋭い。私ですら最初に聞いたのは前号の作業直前でしたが。ともかく1年間のご愛読ありがとうございました！



◀岐阜県　竜堂赤音様：110：こ……こんなに気まずいハガキをいただいたのは初めてかも（汗）。タイミングが悪くって申し訳ありませんでした。



▲神奈川県　木賊みどり様：024：カラーページ実現は私もいい思い出になりました。それと土下座写真は全力で忘れるように(笑)。



▲神奈川県　金糸雀様：068：先輩の同人誌を1冊買ったので後輩の間で回し読みしようかな、とコメントが。容赦ないなー（笑）。



▲愛知県　紅ゆはた様：014：なんという強運……。ちなみに名人のブログにもそのことがバッチリ書いてありました。おめでとう！



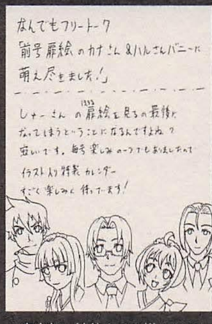
▲石川県　たての様：047：授業終わるのが2時として、そこから毎晩12時までプレイ？　あ、すれちがい通信をやっているからか！



▲栃木県　青空狼様：081：中古で欲しい物があったら即GETが基本ですよ。売り切れたら手に入らなくなるかもしれませんからね。



▲宮城県　鸞生香菜様：056：食べてもダメだそうで、体質なのかなあ。ちなみにハルとカナがえらくうらやましがっておりました。



▲東京都　抹茶ナイト様：005：ランキング7位入賞おめでとうございます。賞品は作業が一段落したら発送させていただきますね。



▲広島県　アクダマゲク様：008：ちなみにソフトは『ポケモン』だったそうな。途中で確認すればよかったのですが……ドンマイ！

ニンテンドー3DSの発売日が、来年2月26日に正式決定したそうです。11月か、年末商戦期かといろいろ噂は飛び交っていましたが、それより延びてくれて正直助かった。なぜって、発売までに積みゲー全部崩しちゃおうと思ってたからです。けっこー溜まってるんですよね、『FE』をはじめ『世界樹Ⅲ』、『Fate／EXTRA』、先日買った『ポケットモンスターホワイト』……。さらに発売前ですが『黄金の太陽』、『維新の嵐』、『魔法使いの夜』あたりも積み重なりそうなのでもう必死。月1本程度のペースでクリアしないと……ああ、また出不精になるな。（リューヤ）



去る9月17日。今年も参加してきました！　東京ゲームショウに。今年は取材のお仕事も込みで一般初日のみの参戦でした。いやー！　不景気を感じさせない混雑っぷりに頭がクラクラしました。ゲームの試遊は当然できる訳もなく、唯一『クロヒョウ 龍が如く新章』の体験版をPSPに入れていただきました。本当に身動きが取れないほどの盛況ぶりに、毎年楽しみにしているコンパニオンさんの写真も撮れず。しかし、コスプレゾーンで『KOF』のロバートとユリのコスプレをしている方のお写真を撮ったりと楽しめました♪　興奮するあまり危うく取材に遅刻するところでした。　（結局間に合ったけど、ダメダメすぎるハル）

秋は新しいアニメが始まるので、新番組チェックにぬかりなしです。なかでも、原作マンガから大好きだった「おとめ妖怪ざくろ」がすごく楽しみです。大正ロマンの世界観で、半妖のカワイイ女の子とイケメン軍人がタッグを組んで妖怪と戦う和風ファンタジーです。大正ロマンつながりで、先日葛飾は柴又にて「大正宵まつり」というお祭りが開催されていました。お祭り自体は毎年やっているのですが、今年は「おとめ妖怪ざくろ」とのコラボが実施されていて、ラムネ飴や星型せんべいを買うと「おとめ妖怪ざくろ」仕様なのし袋に包んでもらえるんです♥　もともと大正ロマンモノが好きなこともあって、お祭りを満喫してきました。（ハル）

さぁ、俺達の夢がついに叶いました。AKB48がゲーム化されます！　ありがとうございまゆゆ!!　というわけで発表会に行ってきました。会には大島、板野、河西をはじめ、多くのメンバーが出席ということで、MAXハイテンション状態に！　だが！　俺の推しメンである「なっちゃん」こと平嶋夏海がいない!!　どういうことだ!!　理解できぬまま会は進行し、終了。しかしよく見たら最近気になっている「まりやんぬ」こと鈴木まりやがいたことが発覚。「やんぬ！　やんぬ！」と心の中で叫び続けました。2週間後、握手会でやんぬとその話をしましたとさ。（マス）

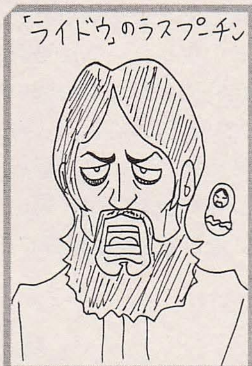
うろおぼ絵展覧会

SIDE ハル

うろおぼ絵展覧会も今回でいったん最終回です。という訳で、ハル＆カナのW体制でお届けします。2人が同時に作品を選ぶのって、おもしろい試みですよね！　それぞれのツボや好みの違いを楽しんでいただけるとうれしいです。そういえば、ハル＆カナが描くうろおぼ絵企画も1回きりになっちゃいました。次の機会に向けて画力を磨きたいと思います。

SIDE カナ

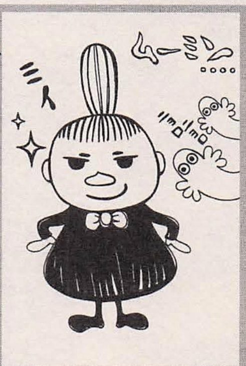
小学校や中学校の休み時間って外でボール運動をするタイプと、教室でおしゃべりするタイプに分かれますよね。自分はというと、友達とラクガキをしてました。なので1カ月に消費する自由帳の数がすごくて、よくホームセンターで10冊のパックを買ってもらいました。今ではお好み焼き屋に行った時にマヨネーズで絵を描くぐらい（笑）。



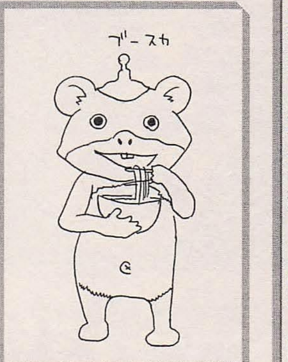
▲千葉県　山の田んぼ様：069：今までダントツかもしれないインパクト。マトリョーシカがそえてあっていい感じです。目の下のクマがポイントですよね。



▲埼玉県　星空様：010：このバイキンマン……すごく印象に残りました。住んでる所っていうのがシュールすぎます。『FF VI』のオルトロスに少し似てる!?



▲山口県　黒子ダイル様：049：「鋼の錬金術師」のピナコばっちゃんを描いたらこうなったとのことでしたが……えぇっ!?　あっ！　確かに髪型が一緒です！



▲栃木県　前田ヨースケ様：087：キョトンとした顔でラーメンをすすっててカワイイ♥　家の前で何か騒動が起きて、そのまま飛び出してきちゃったみたいな。



▲福岡県　あまどれあさ様：006：京様は初恋の人なんですよ!!　日の丸のハチマキは真吾!?　と思いきや、ジョー・ヒガシでした（笑）。



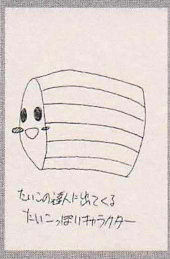
▲愛知県　紅ゆはた様：014：うろおぼ絵の域を超えたアーティスト性を感じさせる1枚。カニに占拠されたサザエさんの家みたい。



▲静岡県　ウニギリ様：112：ヨッシーにあれこれ食べさせるのが大好きな私。このヨッシーはスマートなので、リンゴをあげたいです。



▲千葉県　山の田んぼ様：069：ラスプーチンからのこの振れ幅ですよ。イケメンのオッサンおいしいです。もぐもぐ。耽美すぎる!!



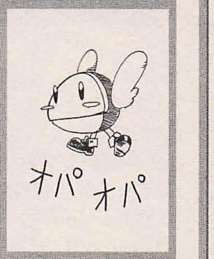
▲埼玉県　星空様：010：シリーズのファンなのでドンちゃんだとすぐわかりました。でも、これは「すあま」ちゃんかも！（笑）



▲千葉県　ジャンク様：013：目が鋭くてクールなミュウですね。ジャンク様の言うとおり、私もミュウに耳があること忘れてました。



▲千葉県　山の田んぼ様：069：手から出ているMの文字が「HUNTER×HUNTER」のオーラ能力みたいです（笑）。それにしてもこ、怖い!!



▲福岡県　あまどれあさ様：006：『ファンタジーゾーン』の曲大好き！　目と革靴がアレンジされていてカワイくなってマス。



▲京都府　シーエム様：098：なんとも含蓄のある表情のクリボーです。悪そうな顔してます。クリボーを踏んだときの音が好きです。



▲東京都　阿部逸人様：012：ルパンが大好きです!!　でも、次元はもっと好きです。このルパン、アゴの割れっぷりが伊達男ですね。



▲千葉県　ボカモジャ様：111：人生初の『ポケモン』をプレイ中ということでチョイス。勇ましい感じがしてカワイイです。



▲三重県　まめこ様：002：まめこさんが描くゆるキャラがすごく好きです。目がつぶらすぎる。ずんぐりむっくりっていい響きだなあ。


▲埼玉県　星空様：010：ポーチをグルッと前にもってくればカンペキ。プリニーは健気にがんばっているところがラブなのです。



▲石川県　式文様：094：わあ～、なんて味のある表情。説得力が皆無です（笑）。耳の「6」の部分が一発描き感があっていいですね。



▲埼玉県　星空様：010：パッチリした目、服、あと手つきがナイスです。あの服ってかなりキワドイですよね。おしりが見えそう！



▲栃木県　アスP様：021：何かのゲームの紋章かと思ったら、まさかスターバックスだなんて。描こうと思った心意気がグッド！

●ネタ考案に知恵を絞ったのもよい思い出です。ありがとうございました。　石川県　かおる.様：019

初台ゲームほうる

マンガ／嶋村美和（編注：最後はリクエストに応えてれれみさんの全身イラストです）

ゲームの素

コーナー担当　中川大明



●最終回なんですけどね……

最終回なんですけど、あまり大げさにしたくないと申しますか。「今までみんなありがとーう！　センキュー！」みたいなね、ロックミュージシャンじゃないんですから、そういうことはしたくはないわけです。恥ずかしいですから。まあ、私がやらなくても、誰かがやってくれるだろうということで。

もちろん、思うところはあるわけですが、それにしたって本腰を入れて、がんばってがんばって、よりおもしろくするためにリニューアルするからこそ決まった最終回なんでしょうし、あまり湿っぽい話をして水を差すのもいかがなもんかと思いましてね。言うなれば、「新たなる旅立ち」ですよ。「愛と青春の旅だち」ですよ。前者でしたら併映が「ヤマトよ永遠に」ですし、後者でしたらリチャード・ギアがまだ30代であるわけです……そういう昔の映画の話はいらないですか？　そうですか。すみません。というより、そもそも映画の題名であることすら知らなかった読者の方もいらっしゃるんじゃないかと今思ってしまいました。まあ、これも最後ということで勘弁していただけたらと思います。

ただ、ひとつだけ申し上げておきたいのは、読者のみなさんのおかげで「初台ゲームほうる」は、わりかし人気だったということです。それだけは、私以外のまじめにやっていたスタッフ、そして何よりネタを投稿してくださったみなさんにお伝えしておかねばならないでしょう。……なんだかんだで、結局は最終回についての話で文字を埋めてしまうわけですから、まったく最後までちぐはぐなやつですね、私は。申し訳ありません。申し訳ないついでに、次号からの本誌も引き続きお願いできればと。切に、切に、お願い申し上げます。

■モノがなくなるのは…

やっぱりヤツのしわざでしょうか？　アリエッティ。江戸時代なら妖怪の分類です。

「ファミコン時代、電源を切るときは同時にリセットボタンを押しませんでしたか？『信長の野望』では、その方法が推奨されていました」（石川県　かおる.様：019）

リセットボタンを押しながら、電源オフですね。セーブデータの消失を防ぐための手順でした。まあ、それでも「おきのどくですが　ぼうけんのしょ1ばんは　きえてしまいました」なんてことはありましたが。

「だいめーさんは引き続き担当するの？」（埼玉県　くーみん。様：022）

たぶんないんじゃないでしょうかねぇ。「新しい雑誌を作ってます」くらいの勢いで新たな企画が始まると聞いてますので。私なんぞが出る幕はないと思います。

「最後まで、れれみの下半身は謎のままですね」（東京都　阿部逸人様：012）

たしかに見たことないかもしれません。となると、一度くらいは見てみたいもの。一度でいいから見てみたい。女房がへそくり隠すとこ。歌丸です。嶋村美和先生、そこんところいかがでございましょうか？



◀栃木県　青空狼様：081：人並みに好きなのですが、周りがプロ級の人間ばかりなので、こっそりやってる感じです。

先日心待ちにしていたMay'nちゃんのライブに行ってきました！　ライブ参戦は2度目なんですが、やっぱり音源そのままの声が出てくるクオリティにビックリ。あの声量で複雑な曲を21曲も歌うのに、最後までパワーが衰えないところもスゴイ。心待ちにしていたアコースティックコーナーでは、デュオが素晴らしかったです。キーボードとの「天使になっちゃった」、ギターとの「ダイアモンド　クレバス」。どちらもジーンときて多くの人が涙してました。May'nちゃんは最後に全員（本当に!）の顔を見て、手を振りながら「ありがとう」と言っていくんです。後ろの人に言おうとすると前の人たちがしゃがみ始めたのには、心が温まりました。（カナ）

裏ドクシャページ もぐら商事

ついにこのときがやってきてしまいました。もぐら商事、最終回となってしまいました。ということで、今回は最終回っぽいことをしてキレイに締めたいと思います。そうです総集編です。

もぐら商事はみなさんの心の中に永遠にもぐり続ける予定。

朝に読む人、おはようさん。昼に読む人、こんにちわ。夜に読む人、こんばんわ。毎度ありがとうございます。もぐら商事のまっつです。いやー、いつかくると思っていましたが、本当にそのときがやってきてしまいました。全14回にわたって、自転車操業でなんとかお送りしてきたもぐら商事ですが、今回が最終回となります。去年の9月から始まってから約1年ですか。本当にあっという間でした。本当にありがとうございました。

とりあえず今回は総集編ということで、全14回のなかから、個人的に特に印象深かったエピソードを紹介していきたいと思います。



◀在りし日のもぐら商事。アイドルのまこちゃんの加入は、正直サプライズでした。ありがとう！

なんとなく企画 もぐら商事の楽しかった思い出を語る。

まっつ：えー、今回でもぐら商事が終わります。おつかれちゃん！
五郎&村田：おつかれちゃん！　ってマジっすか……!!
まっつ：マジっす!!　ということで今回は最終回！　最終回は最終回らしくいろいろ振り返ってみよう!!
五郎：うれしそうなのはなぜだ。
村田：結構、毎回ネタに悩んでたし、辛かったんでしょうね。
まっつ：振り返ってみると、いろんなところにいったなぁ。く～！



Vol.2 まこちゃん初登場。

まっつ：とりあえず、アイドルのまこちゃんの参加決定は、我ながら本当に驚いた！　先輩のパイプ恐るべし！
五郎：当初のメンバーは野郎ばかりだったから、どんよりしてたけど、この明るいニュースで盛り上がったね。
まっつ：まこちゃんもアイドルになりたてで、これが初仕事。お互いに緊張していて変な空気だった（笑）。
村田：もぐら商事が初仕事か。黒歴史にならねばいいが。



◀まこちゃんも、これからアイドルとしてがんばってほしい！　メジャーになって、俺達に自慢させてくれ!!

Vol.3 茶道を習った。

まっつ：まこちゃんが茶道を習っているということで、俺らも一緒に習いに行くことになりました！
村田：この頃は始まったばかりで勢いがあったよね。
五郎：村田君はこの頃から勢いがなかったけどな。
村田：体型のせいで正座ができなくて辛かった。
まっつ：茶道の奥深さを知ったよね！　心が落ち着くというか!!　和菓子もおいしかったし！
五郎：なんでそんなにうれしそうなんだ……。



▶着物姿のまこちゃんも、今見ると新鮮。まだ生徒だから、結構緊張していたみたいでした。



マンガ／モスグリーン

こんなヤツらが書いてました①

まっつ　もぐら商事の編集&ライター。これで最後とは、哀しいようなほっとしたような。

五郎　ドレッドヘアーの巨漢ライター。結局、モノを食っている印象しかないな。

村田　やる気が感じられないライター。なんだかんだで、五郎よりは働いていたような。

小牧まこ　小牧まこ。アイドル。こんな場末の読者ページに出てくれて、感謝感激です。

Vol.4 プリクラを撮った。

まっつ：プリントシール機、いわゆるプリクラをみんなで撮ってきた！　大手メーカーのフリューさんに協力してもらって最新機種を体験!!　これはかなりおもしろかった！
村田：プリクラの進歩具合に驚きましたね。目がものすごく大きくなるのがおもしろい。
五郎：あと、ヘン顔をしてもマジでキレイに撮れるのがすごい。徹夜明けの小汚い格好でいったのに、撮ってみたらものすごい清潔感あふれる美男子になっていて笑った！
まっつ：自分で美男子っていうな。おっさんやろ。



◀どんな角度で撮っても、美しく撮れてしまう恐るべき科学力。まこちゃんもかわいかった！

Vol.6 まこちゃんにコスプレしてもらった。

まっつ：まこちゃんという絶好の被写体がいるので、とりあえずコスプレしてみよう、という企画でした!!
五郎：秋葉原まで衣装の買出しにいったよね。
村田：衣装売り場自体が未体験ゾーンで、落ち着かなかったですね。
五郎：きわどい衣装もあってドギマギした!!
五郎：まこちゃんに衣装を薦めるときも、変な気を使ったよね（笑）。
まっつ：まこちゃん本人は、「ブルマはどうですか!?」とか、かなりノリノリだったけどね（笑）。



▶小学生ルック、ヤンキー、ドレス、虎の着ぐるみなど、いろんな衣装を着てもらいました。なにげに、ノリのいいまこちゃんでした。

ライター五郎の食いしん坊万歳

俺にとってのグルメツアーであるもぐら商事もいよいよラストかぁ～。ってなわけで、これまで各地であらゆる食い物を怒り食いしてきた画像を一挙にどうぞ（スパゲッティのときだけ素の表情になるのは仕様です）。こうしてみると、う～ん……怒りのアフガン？　職質したくなる警官の気持ちがわからんでもないな。みんな同じ顔だから、全部同じに見えるし。もうちょっとうまそうに食っていきたいと思いました。



Vol.10 山梨県に行った。

まっつ：６月はさくらんぼのシーズンということで、山梨県までさくらんぼ狩りに出かけてみました!!
村田：今年の春は寒かったから、不作だったんですよね。
まっつ：確かにちょっとすっぱい感じだったな!!
五郎：俺はさくらんぼよりも、帰りに食べた山梨名物・ほうとうのインパクトがすごかったな。うますぎて感動した!!
まっつ：ほうとうは、みんな大絶賛だったね。
村田：猫舌の俺には、けっこう辛かったですけどね（笑）。



◀まこちゃんのチェリー狩り。この言葉で決まった企画でした。幸い天気に恵まれたおかげで、いい写真がいっぱい撮れました。

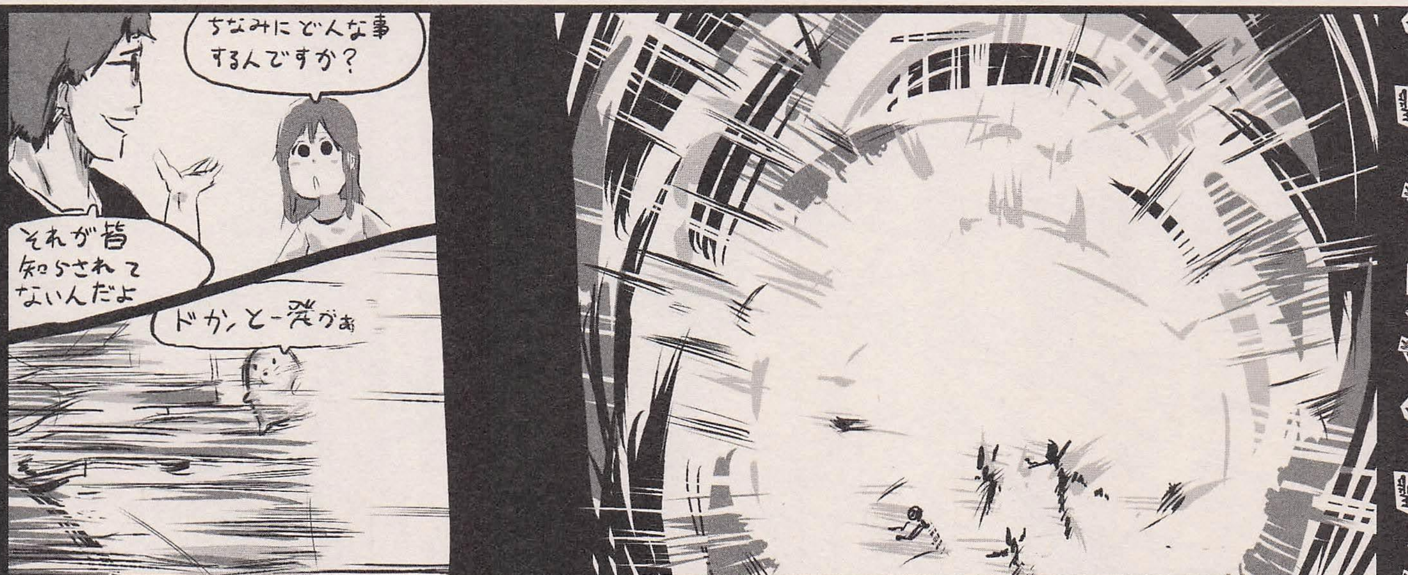
Vol.11 W杯日本代表を応援。

まっつ：今年は、サッカーのW杯イヤー。このお祭りの勢いに乗って、街に出てみんなと一緒に応援してきた！
五郎：さいたまスタジアムでのパブリックビューイングは、感動した！　サッカースタジアム自体、初めて行ったし。
まっつ：あとで聞いた話だが、試合後のスタジアム前の広場にいる俺らの姿がテレビのライブ中継に映っていたらしい！
五郎&村田：マジですか!?
まっつ：俺、浦和レッズのユニを着てたから浮いてたかも。



◀深夜から明け方にかけての観戦。夜に強い編集部の住人の本領発揮といったところ。終始、ハイテンションでした。村田以外。

もぐら先生の次回作にご期待ください。



こんなヤツらが書いてました②

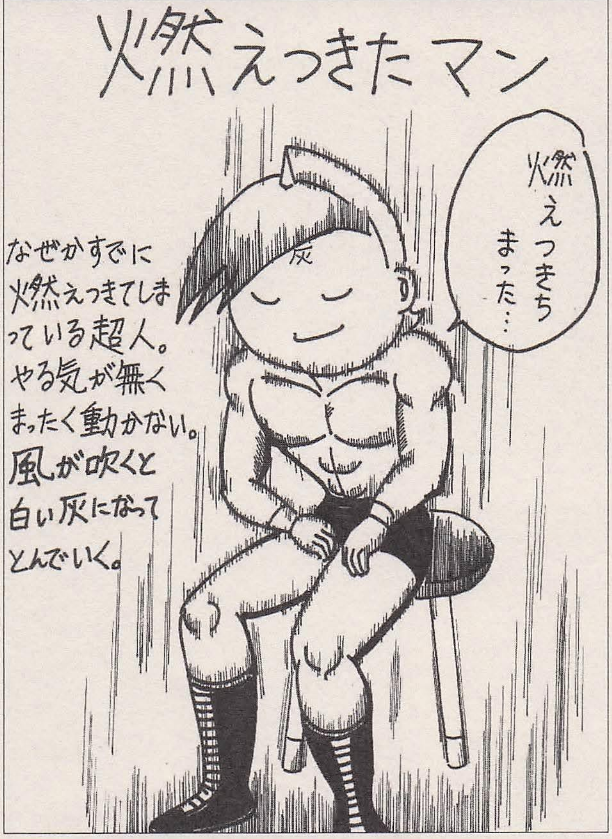
先輩：筋肉バカの編集者。結局、出演したのは数回だけでしたね。みんな忙しいから。

おしょう：本誌編集長。第１回「おしょうのポクポクコラム」とは、なんだったのか……。

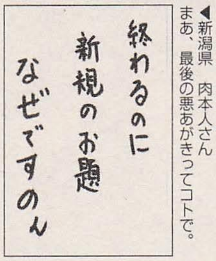
バイト1号：女性バイト１号。結局マンガの世界でしか登場しませんでした。おつかれさま。

バイト2号：女性バイト２号。マンガではいじられキャラに。本人もうれしそうでした（？）。

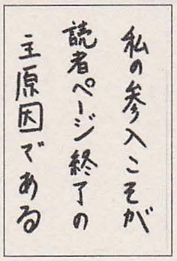
終わりの匂いを感じとった人達。



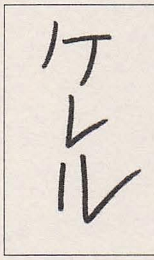
◀茨城県 くぼちさん
なんという、最終回にふさわしい超人！ もぐら商事の気持ちを代弁してくれました!!



◀新潟県 肉本人さん
まあ、最後の悪あがきってコトで。



◀新潟県 肉本人さん
たぶん気のせいです（笑）。



◀新潟県 肉本人さん
わからないけど載せてみた。

胸が締めつけられちゃう5秒前。

ついに最終回です。前回では、なるべく最終回のことを隠す方向だったですが「ゲームほうる」がまさかの暴露。せっかくの気遣いもムダに（笑）。今回は最終回ということで、最後っぽく総決算という形でお送りします。ハガキをくれたみなさん、本当にありがとうございました。（当番：村田）

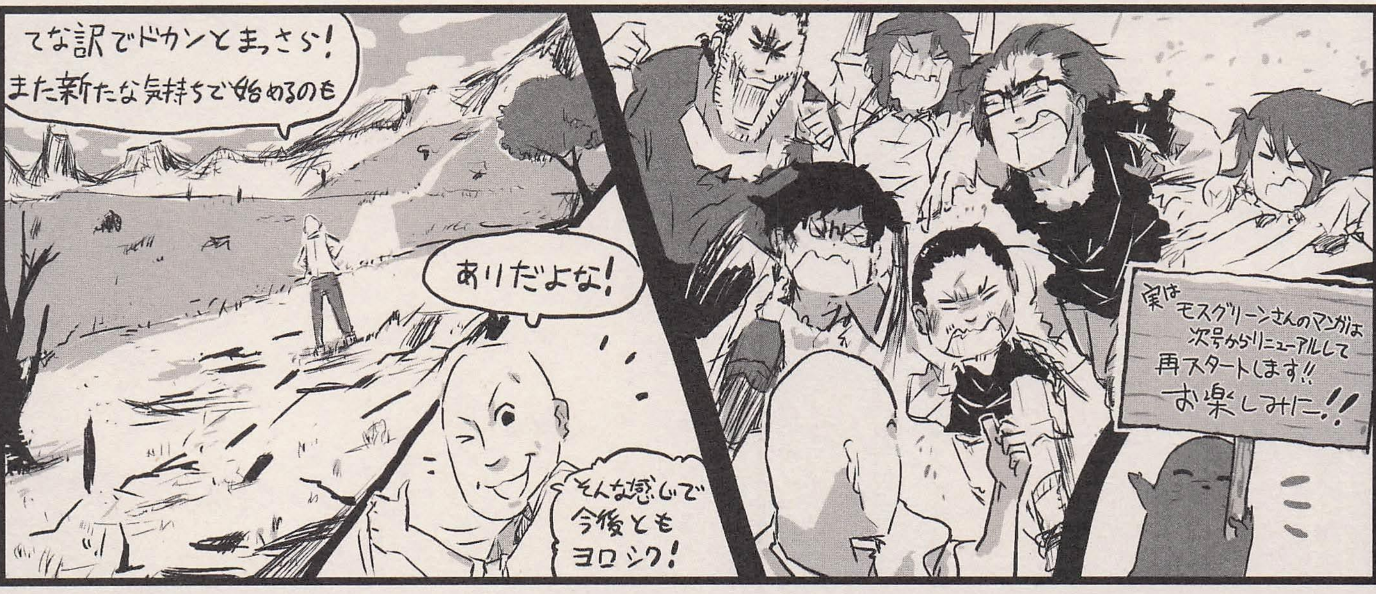
今までに掲載したネタを集計

当然のように亀エモンさんが断トツでトップ。ほかは常連さんが5人ってとこですね。えっ、なんで5人かって？ うぶぶぶぶぶ。

順位	ペンネーム	掲載数
1	亀エモン	120
2	あまどれあさ	39
3	☆BOOX	28
4	かおる	27
5	朝霞太郎	23
6	山の田んぼ	20
7	☆宵月	19
8	☆西島ばく	16
9	☆緑レンガ	13
10	くぼち	11
11	☆バリアン	9
12	肉本人	7
12	☆マカボニー	7
14	紅ゆはた	6
15	アスP	5
15	とおる	5
17	壱五屋毒蛙	4
17	☆ぽっくり	4
17	☆闇よだれ	4
17	☆青山坊や	4
21	☆浮浪雲	3
21	☆おこじょ	3
21	☆風の小次郎	3
21	☆カリン	3
21	クロッピー	3
21	☆職人R	3
21	☆檀家シェーン	3
21	☆三島ぼいん	3
21	☆村田	3
21	よくも	3
31	☆神谷	2
31	☆ザリガニ君	2
31	堪能の人	2
31	ピエール	2
31	☆袋小路バルバロ	2
31	☆ポプリ大帝	2
31	☆まっつ	2
31	☆りきまる	2
31	ワカメ嫌い	2
40	ありんこ	1
40	☆小沼たかし	1
40	☆かめむし	1
40	キヨタカ	1
40	小道けいな	1
40	ささき	1
40	☆嫉妬激しい男	1
40	☆しまむら	1
40	ジョセフ	1
40	砂あらし	1
40	蒼夜	1
40	大仏	1
40	高橋智子	1
40	猛子	1
40	ダンディー	1
40	☆ナック正勝	1
40	火の玉ボウラー	1
40	文太郎	1
40	☆ぼんれすはむ	1
40	まめこ	1
40	まりりん	1
40	☆モリブリン	1

（以上、敬称略）

※☆マークが付いているペンネームは、すべてまっつの自作自演です。ありがとうございました。



今頃になって『デモンズソウル』にハマる俺①

数カ月前にPS3の『デモンズソウル』BEST版を買ったのですが、いまだ飽きる気配がありません。絶妙なバランスの難易度とネットワーク機能が本当におもしろい！ 今でも暇を見つけては黒ファントムで他人の世界に侵入し、複数のプレイヤーからボコボコにされて喜んでいます。（次ページへ）

最後っ屁的なハガキ

前門の虎
肛門の狼

◀石川県　かおるさん
もぐらラストは肛門締め。

浜田ブリットニー

◀石川県　かおるさん
なんとなくリアルにしてそう。

ゲーリー・クーパー

◀石川県　かおるさん
うん。超古典ですね（笑）。

次号は一体どうなる!?

さて、もぐら商事が終わった今、みなさんが一番気にしていることは、「一体、次号から何が始まるのか」ということだと思います。次号からは本誌全体がリニューアルされる予定。新しい読者ページ的なものが始まるのも、確かなようです。ちなみに、好評のモスグリーンさんのマンガですが、次号から新規で再スタートします。噂によると、カワイイ女の子がたくさん登場するとか……。こちらもお楽しみに!!



※写真はイメージです

終わってみた感想とか。

祇園精舎の鐘の声、諸行無常の響きあり。沙羅双樹の花の色、盛者必衰の理をあらはす。

まっつ：さて、もぐら商事、終わってみたわけだが、村田君と五郎君、とりあえずおつかれさまでした。
村田：おつかれさまでした。○（≧▽≦）○
まっつ：なんだその顔文字は。貴様、喜んでるな？
五郎：俺的には「もぐら商事＝タダメシ」だったので、なくなるのはキツイなぁ。仕事も減るわけだし。
まっつ：まぁ、落胆するのはまだ早いぞ。次号も引き続き読者ページ担当になるかもしれないわけだし。
村田：マジですか。（'A`）
まっつ：だから顔文字はやめろ。
五郎：投稿ハガキコーナーは、けっこう充実してたよね。
まっつ：亀エモンさんをはじめとする、常連さん達が、どっさり送ってきてくれたのが、非常に助かったよ。
村田：大喜利の「おしりがしゃべった」コーナーへの投稿率は異常でした（笑）。アレだけ最初から最後まで投稿が途切れることがなかったですから。
まっつ：……みんな、シモネタが好きなんだなぁ。
五郎：なにその「人間だもの」みたいな言い方。
まっつ：ちなみに、大喜利のコーナーのネタの五割くらいは、俺の自作自演です！　どうだまいったか!!
村田：あ、ぶっちゃけた。
まっつ：東京都のBOOXさん最高!!　ヒャッハー！
五郎：あ、あんたってひとは……。
まっつ：これはしがない読者コーナーの宿命さ。電撃ドリームキャストの読者ページを担当していたときも、自作自演してました。ちなみに噂だとあの週刊ｆ……
村田&五郎：はいそれ以上は危険なのでストップ。みなさん本当にありがとうございました!!　さようなら～。

もぐら商事メンバーから一言。



まっつ
これからは、もっと外の世界に目を向けて、いろいろなものに興味を持っていきたい！　その経験を今後の記事作成に生かしていきたい。そう思いました。



五郎
もっといろんなところへ行って、いろんなものを食べたかったのに、残念でならない。原稿に追われているときのいい息抜きになっていたのに……うーむ。



村田
なんだかんだで１年弱。月１の小旅行は楽しかったような気もします。これで終ってしまうかと思うとなんだか………。○（≧▽≦）○○（≧▽≦）○



まこ
ワオ！　終わってしまいましたね！　まこちゃんビックリです。印象に残ってるのは、さくらんぼ狩り。楽しかったなぁ。またどこかでお会いしましょう！



先輩
もぐら商事終了？　倒産？　ということで、今一番熱いアイドルの現場について語ろうかと思う。えー私立恵比寿中学は確実にくるので押さえておくように！



おしょう
実はVol.1以降、モスグリーンさんのマンガにしか登場していないおいらですが、今日もなんとか生きてます。モスグリーンさんの新連載、ぜひ期待してネ★



バイト1号
マンガ以外での登場は２回目（笑）です。メンバーになれて一番よかったことは、Vol.12でかわいい導師になれたことです！ありがとうございました！



バイト2号
もぐら商事ではマンガに出していただき感動でした！　再三本人とは似てないとありましたが、主に眼鏡のあたりが似てました（笑）。復活を期待してます。

リニューアル後も電撃ゲームスをよろしくおねがいします。

今月の1枚

Reign in Blood/ Slayer



■今回のレビュアー

not	ベヘリットをつい購入してしまった。俺は何になりたいのだろうか。まあいいやー。
RYU	TGSとまるかぶりで涙を呑んだ今年のスラドミ。さぞかし盛り上がったんでしょうなあ。
ARATANK	「エクスペンダブルズ」や「マチェーテ」といったB級アクションつるべ打ちな2010年秋!

INDEX
01_Angel of Death
02_Piece by Piece
03_Necrophobic
04_Altar of Sacrifice
05_Jesus Saves
06_Criminally Insane
07_Reborn
08_Epidemic
09_Postmortem
10_Raining Blood

発売年:1986年

スラッシュ四天王の1つで孤高の存在!
電撃メタル本番前（最終回）

リリース当時、彼らはまさしく世界最強、最狂、最凶バンドだった。全編わずか30分に足らないアルバムながら、とにかくすべてが速い。スラッシャーなら、このアルバム聴かないと。

not
最速にして最重脳汁垂れ流し!

徹頭徹尾スラッシュメタル！　不穏で凶悪な音塊が圧倒的なスピードで展開していく様は、とにかく痛快。何も考えることなく身を委ねれば、ラストの10まで一気に駆け抜ける。アラヤの咆哮、ケリーとデイブの不安を駆り立てるギターもさることながら、ロンバードのドラムが素晴らしすぎる！　テクニック的に上のドラマーはいっぱいいるが、音や密度において彼を凌駕するドラマーはいないと断言。昔、彼のバスドラに頭突っ込みたい発言があったが、俺もそうしたい。

RYU
誰にもマネできないメタルの究極系!

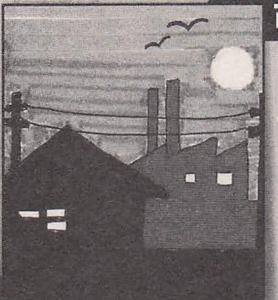
未だに初めてレコードに針を落とした瞬間の衝撃が忘れられない。1986年当時、スラッシュ勢のなかで最も過激な粋にあったスレイヤーが、単なるスラッシュバンドではなく、スレイヤーというジャンルになった驚異的な一枚。10曲で30分に満たないアルバムなれど、ただ速いだけではなく効果的に組み込まれたスローパートとミドルパートがアルバム全体に壮絶極まりない緊張感を紡ぎ出す。24年前に受けたこの衝撃を上回る作品に僕は未だ出会っていない。人生変わるよ。

ARATANK
デイブ・ロンバードは人間国宝!!

誤解を恐れずに言えば、このアルバムがスラッシュメタルのあるべき姿を具現化した唯一の作品ではないでしょうか。01の歌詞も含めた強烈なインパクトは未来永劫語り継がれるでしょう。初来日公演のこの曲での盛り上がりはすさまじかった。驚異的なスピードの03からは「誰が一番速いか決めたらええんや」という、前田日明イズムもそこはかとなく漂ってきます。10曲で収録時間は30分未満ですが、このバンドの狂気と気合いが詰まった全人類必聴のとんでもない作品。

今頃になって『デモンズソウル』にハマる俺②

さすがに世間から「神ゲー」扱いされているだけありますな。そんな『デモンズソウル』の続編と思われるタイトルがTGSで発表されました。その名も『PROJECT DARK（仮題）』。こんなに発売が待ち遠しいタイトルは久々です。気になる人は、まず『デモンズソウル』を遊んでみて！　（まっつ）



古きよき時代を懐かしもう!!

ゲエム懐古録（ノスタルジア）

ゲームを愛する者なら、誰でも1つや2つの思い出深いタイトルがあるはずだ。今回も2人のベテランゲーマーに思い出のタイトルを熱く語ってもらうことにしよう。

今号の紹介タイトル

- 『サカつく特大号 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』
- 『バーチャファイター』
- 『カトちゃんケンちゃん』
- 『女神転生Ⅱ』

ゲーマー達が語る 懐かしのゲームライフ

30代編 思い出の1本！

ドリームキャスト

サカつく特大号 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

発売日 2000年12月21日
メーカー セガ　ジャンル SLG

2000年は こんな時代でした

……主な出来事……

- 2000年問題の発生
- 新潟少女監禁事件
- グリコ・森永事件が時効に
- 橋本、小川に負けて引退
- シドニーオリンピック開催
- フジモリ政権崩壊

書いている人

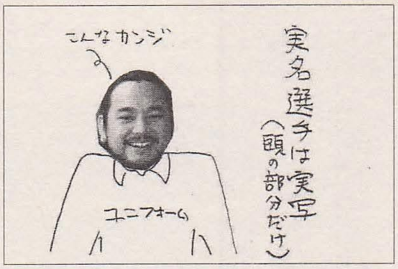
村田
1980年生（昭和55年生）



◀基本的にスポーツは観戦したり、ゲームをプレイしたりして楽しむものです。そう昔から決まっているんです。

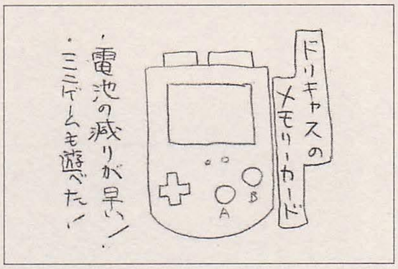
ココが魅力!! 自分だけの最強のクラブを作れる

サッカークラブのオーナーとなって、クラブの運営や選手育成などを行うSLG。経営SLGであると同時に、育成SLGの要素をあわせ持っていたことが、当時としては非常に珍しかったと思います。ゲームは、Jリーグに加入したばかりのクラブのオーナーに就任するところから始まり、そこからJ1や海外のカップ戦で優勝するまでが最初の目的。ただ、それらを達成してもゲームは続き、クラブを最強にするという終わりのない戦いが始まります。好きな人は延々とプレイを続けられる感じで、当時の僕もとり憑かれたようにプレイしていました。



ココが魅力!! 最強クラブは夢のまた夢だが、それがいい

最強を目指すうえで考えなければいけなかったのが選手の成長タイプで、早熟や晩成など選手それぞれで違います。最強のクラブを目指すなら、選手全員を成長のピークに合わせて揃えるのが理想なのですが、正直いって至難の業。そこで思いついたのが、選手交換機能の利用というわけです。手持ちのメモリをフル活用してどんどんクラブを作りました。これで最強まであと少し！　なんてことを考えながらプレイに勤しんでいたのですが、手持ちのクラブが増えすぎて管理できなくなり、最後にはどのクラブがメインだったのかわからない状態になりました（笑）。



30代編 思い出の1本！

アーケード

バーチャファイター

稼動日 1993年12月
メーカー セガ　ジャンル FTG

1993年は こんな時代でした

……主な出来事……

- 細川連立内閣が発足
- Windows3.1が発売
- W杯最終予選敗退（ドーハの悲劇）
- 曙、初の外国人横綱に
- 逸見政孝さん死去

書いている人

五郎
1975年生（昭和50年生）



◀免許センターの試験官に英語版の筆記用紙を渡されそうになるぐらい怪しい風貌の巨漢ライター。職質経験も豊富。

ココが魅力!! やり込むことでキャラの可能性が引き出せる！

『バーチャファイター（以下、VF）』は、さまざまな格闘スタイルを持つファイター達を、レバーと3つのボタン（パンチ、キック、ガード）で操作して闘う3D格闘ゲーム。世界的に有名なタイトルで、現在もシリーズ最新作が稼動中である。このゲームにハマった大きな要因は、各キャラが持つ個々の技に無限の可能性があること。研究をすればいくらでも発見があるところが魅力だ。ちなみに俺のリングネームは、「五郎二千歳」。『VF3』～『VF4』の初期の頃だと、そこそこ名の知れたプレイヤー……のはず。当時は主にパイというキャラを使って戦っていた。



ココが魅力!! プレイヤーの数だけキャラクターがいる！

同じキャラクターでも、プレイヤーによって戦い方がまったく異なるのが『VF』シリーズのいいところ。とことん攻めまくる“ガン攻め”、ガードを固めたり距離をとりながら相手の技の隙だけを狙う“ガン待ち”、常に理に適った行動を念頭に置いて戦う“理論派”など、プレイスタイルは人それぞれ。これが実におもしろく、ゲーセンで長時間対戦していても飽きることがなかった。ちなみに俺は、自分が思ったようにやりたいことだけをやる戦い方で、いわゆる“オ○ニスト”ってやつ。セオリーなんてほとんど無視するスタイルだから、下手をすると一番タチが悪いかもしれない。おそらく俺と対戦して気を悪くしたプレイヤーは大勢いるだろう。今は反省している。また、気を悪くするといえば、こうしたプレイスタイルや考え方の違いが原因で、リアルファイトに発展することもよくあった。主に相手への罵声から始まり、それを無視すると次に灰皿が飛び、やがて殴り合いになるというパターンが多い。場所によっては○○禁止というハウスルールすらあったため、アウェイのゲーセンでいつもどおり闘うのは非常に危険であった。ちなみに、このままだと誤解を招くかもしれないので一応書いておくが、俺は見た目とは裏腹に超平和主義……のつもり。

俺にも言わせろ!『カトちゃんケンちゃん』

PCエンジン初期の名作。タレントの加藤茶と志村けんが主役の『スーパーマリオ』に似た横スクロールアクションゲームです。タレントが登場するゲームは駄作が多いのですが、このゲームはよく作り込まれていてボリュームも満点。ただ、パスワードがなく、一度本体の電源を切るとまたイチから始めなくてはならないのがネックでした。おかげでクリアするまで電源が切れず、ラスボスを倒したのが深夜4時。夏休みに眠い目をこすってクリアした思い出深い1本です。（東京都　梅さん）



村田の

思い出コラム 『サカつく』シリーズプレイ中の名場面

『サカつく』の思い出

秘書のクネクネダンスはおねだりの前触れ

『サカつく』をプレイしていると、まれに開いた口が塞がらないような出来事に遭遇することがあります。ここからは、特に印象的だったシーンをいくつか紹介していきます。1つ目は、秘書のおねだり攻撃です。それは、ある程度経営も軌道に乗って、さあこれからクラブを強くしていくぞ、というときのこと。突然、秘書がクネクネしながら近づいてきて、こうつぶやいてくるのです。

「私、今日が誕生日なんです。錬金術の道具が欲しいなぁ。」

いきなり錬金術とか言われて、ちょっと引きましたが、まあ、いつも何も言わずがんばってくれていた秘書だったので、軽〜い気持ちでOKしました。金額はよく見ていなかったのですが、「はい」を押した瞬間に億単位の金額が減りました……!? 開いた口がしばらくふさがりません。とりあえず、ロードし直して確認してみるとその金額は2億。「どんな道具だよ」と、画面に向かって突っ込みを入れたのを覚えています（笑）。

あとで、初代からプレイしている友人に聞いてみると、「ああ、それ恒例のイベントだよ。まだマシになったほう。最初のときなんて200億の宝石箱だぜ」とのこと。しかも、これらの品を購入してもなんの効果もないのです（それって、どんな新興宗教？）。果たしてこのイベントは一体なんのためにあるのか、未だに僕には理解できていません。ちなみに、続編の『サカつく04』では、誕生日プレゼントをあげると一定期間秘書が水着になるという特典が付きました。これは、ちょっぴり嬉しかったです（笑）。

カンター、ラゴス カンター、ラゴス

『サカつく』で選手を獲得するためにはスカウトが必要で、当然ながら優秀なスカウトほど優秀な選手を連れてきてくれることが多いわけです。そして、優秀なスカウトは特定の優秀選手と太いパイプを持っていることがあり、極端にその選手を獲得しやすくなったりします。2つ目は、そんな優秀なスカウト「倉又勝義」を雇ったときのお話。

初めは順調でした。いきなり、ラゴス武威とカンターという優秀な2選手を連れてくる倉又さん。その後も優秀な選手を多数発掘し、「雇ってよかった」と大喜びしていました。そして倉又さんを雇ってから何年かがたち、彼が最初に連れてきた2選手も引退したあとに、その現象が始ったのです。

「ピピピ〜ン！」。特に優秀な選手を発見したときに発生する効果音が鳴り、ウキウキしながら見に行くと、連れてきた選手は「カンター18歳」。『サカつく』の選手達は、引退後に生まれ変わって登場するようになっているのが特徴です。僕は、一度育てた選手だから別の選手を獲ることにしようと思い、今回は見送ることにしました。その後……。

「ピピピ〜ン！」

見に行く→「カンター33歳、ラゴス武威16歳」。……またかよ、カンターにいたってはいきなりオッサンだし（笑）。ラゴスもさっきまでクラブにいたし。今回も見送り。他の優秀な選手を待とう。

「ピピピ〜ン！」

見に行く→「ラゴス武威27歳」………。

呼び出しがかかるたびに、このザマです。その後も、ラゴスとカンターは歳を少しずつ変化させながら現れ続け、ほかの優秀な選手を一向に連れてきてくれません。……倉又、てめーこのやろう!!

困り果てた僕は、またもや例の友人に相談します。すると「ああそれね。カンラゴ（カンターとラゴスの略）っていって、結構有名な現象だよ。どっちも倉又の固有選手で、この2選手がクラブにいない間は、ず〜っと連れて来るよ」とのこと。

確かに倉又さんの仕事ぶりは優秀です。カンターとラゴスがチームにいたときは、ほかにもいい選手を多数連れてきてくれました。でももう、「カンラゴ」は育てたくない。顔も見たくないです。と思いながら、散々迷ったあげく出た結論は、「おとなしく雇う」。もういいや。選手としては優秀なんだしと自分で自分を説得しながら、渋々2人をもう一度育てるコトにしました。倉又さんの圧力はハンパなかったです。優秀だと思いました。

選手との再会に仕込まれていた罠

前の話でもわかるように、選手が引退したりチームから放出したりすると、生まれ変わってまた登場します。選手に限りがある以上は当然だと思いますし、特に違和感を感じていたワケではないんですが……。ということで、最後はこの生まれ変わりにまつわるお話です。

かなりの時間を一気にプレイし続け、『特大号』もちょっと飽きがきていた頃、今となっては理由がわからないのですが、なぜか「初代をプレイしてみよう」と思いプレイ開始。すると、またもやラゴス武威が登場。彼は、実在選手をもとに作られた選手で、チリチリの天然パーマのロン毛が特徴です。能力が高く頼りになるため、迷わず獲得しました。そして数年後、彼が生まれ変わって登場したときのことです。「またラゴスか〜」とか思いながら何気なくカーソルを合わせると、なんと角刈り。角刈りラゴス！ 眼前にいるのは角刈りラゴス！ なかば不意打ちを食らった形でいきなり見てしまったので、腹筋が破壊されるほど笑わせてもらいました（笑）。あとで知りましたが、初代『サカつく』では、生まれ変わった選手はビジュアルが変化した形で登場するらしいです。飽きないように、そういう仕様にしたんでしょうけど、さすがに違和感ありすぎで、ある意味スッゴク楽しめました（笑）。



五郎の

思い出コラム 『VF』シリーズにまみれた俺的ヒストリー

『バーチャファイター』の思い出

業界の超有名人と『VF』ビデオで共演

初代『VF』〜『VF2.1』の時期、俺は地元・浜松の繁華街にあるゲーセンの常連の1人だった。よく対戦するほかの常連さん達だけでなく、そこの店員さんとも仲よくなり、店を閉めてからも、徹夜でみんなと対戦に明け暮れることもあった。未だに覚えているのが、その常連さん達とKFCへ食事に行ったときのこと。常連のなかの1人が、フライドチキンを骨までバリバリと食べるという、びっくり人間コンテストも真っ青な暴挙をしでかしたのだ。ほかの常連は口々に「ありえない」と連発するなか、食べた本人は、「普通、食べません？」と言い放った。このことがあってその人は、"ボーンイーター"というあだ名が付けられた。そんな楽しい日々が今は、懐かしく思える。

そんなある日、そのボーンイーターが突然、「ブンブン丸と共演でVFのビデオを制作する話がきたんだけど出てみる？」という信じがたい話を持ちかけてくる。もちろん俺は即OK。当時、ブンブン丸は、セガから『VF』の鉄人に認定された、業界では誰もが知る超有名人。いざ、撮影現場で本人と対面したときは、まるで憧れの芸能人に会ったかのようにめちゃくちゃ緊張した（大袈裟）。しかし、それ以上に緊張したのが撮影。なぜかプレイヤーの声を取り込んでの撮影だったため、何をしゃべっていいのかわからず、ことあるごとにブンブン丸のことをムダに持ち上げていた記憶がある。しかも、完成品を観賞してみるとレバーとボタンの音がうるさすぎてほとんど声が聞き取れない。だが、そのまま販売された。赤面。こうして、俺達は『VF』の対戦ビデオで全国デビューを飾るのだった。

ハイレベルの都内へ地元仲間と進出

シリーズ4作目となる『3』が発売されてしばらくたった頃、全国規模の大きな大会が開催された。その大会は、まず各店舗で予選を勝ち抜き、その勝者同士で争ってその地区の代表者1名を決め、その後に本戦に出場する1名を選出するというレギュレーション。首尾よく地区代表戦の出場資格を取った俺は、本戦出場者を決める大会へ出るために静岡へと向かうものの、結果は完敗。しかし今にして思えば、同じ地区の強者達と仲よくなれたのが何よりの収穫だった。大会で知り合った人達と対戦したり、チームを組んで大会に出たりすることで、『VF』の腕前がグングン上がったからだ。そして、お互いに自信がついたところで、より強い対戦相手を求めてみんなで東京都内へ進出することになった。都内はプレイヤーの層が厚く、トップレベルの有名人も大勢いる。初めに足を踏み入れた頃は、「お、あれが新宿ジャッキーかあ」とか、「あっちでは、池袋サラと柏ジェフリーが対戦してるぜ！」とか、その場にいるだけでかなり興奮したもんだ。対戦せずとも見ているだけでおもしろい。オラこんなの初めてだ。この人達と毎日対戦できたら、どれだけ楽しい『VF』ライフが過ごせることだろうと思い、東京に住み込んで『VF』の修行をすることを決意する（死亡フラグ）。その後、地元の仲間達も俺のあとを追うかのように都内へ在住するようになる。この時期から、俺を含めた仲間達の人生の歯車が明らかに狂い始めたといえる。

祝「人間学園」入居！『VF』三昧の極貧生活

都内に住むとはいっても、不動産屋を回って物件を探すところから始めるのは非常に面倒くさい。そんな困ったちゃんの俺を拾ってくれたのが、渋谷Jというプレイヤー。なんとこの人、現在は本誌の副編集長である。この人も有名プレイヤーの1人で、当時はかなりのバーチャマニアだったのだ。その頃は中野新橋にあるマンションを借りて他の有名プレイヤー複数とルームシェアをしていて、『VF』の基盤＆コントローラも完備。常時対戦できるという、バーチャマニアなら誰もがうらやむ環境であった。その部屋は「人間学園」と名付けられていた。

人間学園は結構な広さで、俺が入ったときはすでに5、6人が集合し、対戦で賑わっていた。この瞬間から俺の生活サイクルは「起きてVF（たまにパチスロ）→夜はゲーセンでVF→居酒屋で雑談→帰って寝る」を繰り返すことになる。当然、ここで問題になるのが金銭面。上京したときに持ってきた貯金は、半年もしないうちに底を尽き始めた。ヤバいと思った俺は、生活サイクルを「起きてVF→寝る」に変えるという必殺の選択をとる。我ながら実に賢明だとそのときは感心したが、今にしてみれば正気の沙汰ではない(笑)。食事に関しては、ルームメイトの慈悲でなんとかなったのが唯一の救いだ。あのとき、不憫な俺にエサを与えてくれてありがとう！ と、この場を借りてお礼申し上げておく。しかし、まあそんな生活が長続きするわけもなく、生きていくのがしだいに辛くなってくる。俺と同じ状況下のルームメイトも出現し、冷蔵庫に残った1個の卵を奪い合う醜いバトルも発生した。世紀末である。そんな落ちぶれた俺を救ってくれたのは、またしても渋谷J。あまりにも惨めな俺を見かねて、ゲームライターとして使ってくれることになった。こうして人間らしい生活を徐々に取り戻し、『VF』と人間学園から無事卒業。今の自分があるのは渋谷Jさんのおかげで、とてもじゃないけど感謝してもしきれない。ちなみに、今でも人間学園は形を変えて池袋に存続している。妖怪もまだ住んでいるとか。

俺にも言わせろ！『女神転生Ⅱ』

SFCの「真」シリーズではなく、ファミコンの『女神転生Ⅱ』です。当時のRPGは、いわゆる勧善懲悪の1本道ストーリー主流でしたが、この作品はマルチエンディング。さらに選択肢によってはラスボス級の悪魔がパーティに加わったり、善なる存在であるはずの神様と戦うことになったりするなど、背徳感あふれる物語が魅力でした。当時はそんなことも知らずにプレイしていたので、その衝撃はすごかった。未だこのインパクトを超えるRPGには出会ってません。**（愛知県　チェッカーマンさん）**

ゲームス×コラムス

1年間続いてきた本コラムも今回で最終回です！　2人の渾身のゲーム系ネタをどうぞ！

もうアナログには戻れない！
デジオタの今がわかるかもしれないコラム

デジタルオタク最前線

久保内信行 プロフィール
アキバ近辺在住の120kg超えオタクライター。現在、モバゲー内アドベンチャーカテゴリ『恋コレ！』内で初ゲームシナリオ『春街ロンド』が公開中。超がんばって書いたよ！

■ゲーオタがアイオタの悲哀を知る日

電撃ゲームス読者ならお馴染みの東京ゲームショウは、声優オタクやアニメオタクにとっても重要なイベント。声優に会えたり、気になるアニメのゲーム化情報が発表されるため、筆者の知り合いも大挙して乗り込む。「ブシロードのカードゲームのブース、巨大カードでゲームとか、なんだか意味がわからないが凄すぎる」と、ブシロードマニアの友人が報告してきたりする。

また、『真・恋姫†無双』の声優イベントのためなら、いやー！　曹操の華琳さまのためなら毎日通う！」と鼻息を荒くする友人、「『イナズマイレブン』の染岡さんのことを考えると意味もなく涙が出てくる」と、いろいろ心配になる相談を持ちかけてくる友人も一箇所に集う、オタク天下一武道会の趣きを呈している。

そのなかでも、特に精鋭なのが『アイドルマスター』のファン、通称プロデューサー（P）の面々。待望の『アイドルマスター2』の詳細発表があると告知され、始発で乗り込み炎天下のなか数時間立ちっぱなしでイベント参加券をゲットするために待ち構える勇者達。

で、その決起集会において「男性アイドル・Jupiterの登場」「竜宮小町メンバーはプロデュース不可能」という、歴戦のプロデューサー達をうろたえさせるのに十分な強烈仕様がバキッと発表されたのだった。

■モー娘。ファンのトラウマ“ハロマゲドン”

筆者はイベントには参加していなかったのだが、イベント終了後に鳴った友人のプロデューサーからの電話の内容が「ぶえぇ、ぶえぇぇぇぇ、俺の、俺の伊織ちゃんが!?」という少々普通の日本語から逸脱した咆哮だったことから、なにが起こったのかさっぱりわからないが、とにかく大変な事態が起こったのだと瞬時に理解。着々と報告されるイベントの詳細をネットで収集し、その衝撃の発表ぶりに身もだえしながら思ったことがあった。「あ、これハロプロの“ハロマゲドン”じゃん」

通称“ハロマゲドン”とファンの間で呼ばれる、モーニング娘。の全盛期に突如行われた大幅なリストラと構造変革の発表は、当時モーオタだった筆者にとって文字通り腰が抜けるほどのショックで、うっかり当日勤めていた会社を無断欠勤しクビの原因を作ったりした。『アイマス2』決起集会に行っていた友達も元モーオタで、「二次元のアイマスはイイよ！　モー娘。みたいな事件とかスキャンダルとか起きないから！」とにこやかに語っていたっけ。「よし、アイマス2決起集会見に行った奴が帰ってきたら、当時のモー娘。映像アーカイブを見せつけて、さらにへこませてやろう」そう思い、邪悪な微笑を浮かべながら彼が戻るのを待っていた。

しかし、筆者の思惑どころじゃないステキ顔で戻ってきた友人は何を思ったか会議室を無言で掃除。大きな荷物などをすべて部屋から排除しはじめた。がらんどうになった会議室に、筆者やほかのスタッフを呼びつけ、「これを、見る」といいながら、昼間の決起集会の模様を中継していた動画のアーカイブを再生開始。衝撃の発表現場がパソコンモニターで再生され始める。

その発表の一部始終を見ながら、傷心の彼は小刻みに震えはじめ、手元に唯一残したクッションを弾けんばかりに握りしめる。身の回りにモノがあると発作的に投げつけると判断して掃除に踏み切ったという。

視線をあちこちにブレさせながら、大丈夫ボク思ってたより動揺してない、とか、ヨカッター俺、これ以上ハマってなくてファンのレベルでいてヨカッター、とか、ブツブツ独り言を言いながら、画面を食い破るような視線で見つめる彼に、ハロマゲドンビデオをとても見せる気にならず別の部屋に逃げ込んだ。

まさにその時、筆者は本コラムが今回で最終回だという報告を受け取った。「1年も“デジタルオタク最前線”と言いながら、知り合いのオタクの最新の生態を報告してたんだなあ」と連載開始からの日々を振り返り、最終回のネタをありがとうと、階下の友人に感謝した。読者の皆様も1年間お付き合いありがとうございました。

さて、彼のその後の話をしよう。数時間後、会議室をそっと覗くと、真っ暗な部屋に30過ぎのオッサンが動揺しつかれて寝ていた。鼻血を出しながら……。憤死ならぬ、憤寝というものを初めて見た。ちなみに彼が起きての第一声は、「買わずに否定してもしょうがない！　俺は買ってから態度を決める！」でした。今日も、デジタルオタク達は元気に平常運転です。

物語に隠された謎を読む！
KEIYAの徒然考察コラム

KEIYAの考察随想録

KEIYAプロフィール
考察サイトPARADOX代表。著書に『最終考察ひぐらしのなく頃に』『最終考察うみねこのなく頃に』（ともにアスキー・メディアワークス刊）がある。主な考察は『サイレントヒル2』『東方Project』など。趣味はラーメンの食べ歩き。

『タクティクスオウガ』シミュレーションゲームの系譜②

前回は任天堂の『ファイアーエムブレム（以下、FE）』を取り上げて、SLGのユニットが生きたキャラクターとして描かれるようになったことを語りました。

今回は1995年にクエストから発売された『タクティクスオウガ（以下、TO）』です。まずはシステム面に目を向けてみましょう。最大の特徴はマップに高低差の概念が取り入れられたことです。高所から放った飛び道具は遥か遠方まで到達するため、そびえ立つ砦や城の堅牢さが際立ちました。画面を切り替えずマップ上でシームレスに行われる戦闘、そして敵味方交互のターン性ではなく素早さに応じたユニット単位の行動順を採用したのも魅力の1つでした。シリーズの前作『伝説のオウガバトル』は完全なリアルタイム制でしたが、それを従来のターン制SLGと融合させたものと見てもいいでしょう。『TO』は戦略性に富む一方で、隠しパラメータが多いこともあり、かなり複雑なゲームに仕上がっていました。やり込み要素が強く、熱狂的なファンは新要素や隠しイベントを発見することに心血を注いだのです。

さて、『TO』がこれほどの人気を獲得した理由は、システムと並び称される物語にあったように思います。ヴァレリア島の民族紛争を描いたシリアスな物語は、当時多くのプレイヤーに衝撃を与えました。ヒロイックな『FE』に比べると『TO』の物語は驚くほど「重い」ものだったのです。主人公のデニムは序盤で究極の選択を突きつけられます。「大義のために、この街のウォルスタ人を皆殺しにせよ」──その命令に従うか否かはプレイヤーの手に委ねられます。かつてSLGでここまで決定ボタンを押すことをためらわせる選択肢があったでしょうか。『TO』では拒否するまで選択肢が繰り返し表示されるといった処理はありません。その選択は確かに実行されてしまうのです。『FE』ではキャラクターの生死やアイテムの有無による状況の変化こそあれ、プレイヤーが物語に介入することはできませんでした。しかし『TO』は重大な決断をプレイヤーの手に委ねて、デニムと解放軍の行く末を大きく変化させるというアプローチを行います。絡み合う勢力図とキャラクターのドラマがプレイヤーの心を捉えたのは、それが自ら選び取る道筋だったことと無縁ではありません。名を持った個人をユニットにすることで映画的なドラマを実現させた『FE』を、さらに進化させたスタイルとも言えるでしょう。

そして、これにふさわしいギミックがエンディングにも仕掛けられています。『TO』はある条件によってグッドエンディングとバッドエンディングに分岐するのですが、後者には別パターンの隠しエンディングが存在したのです。長らく不明なままだったその発生条件は、驚くべきことに「民族ごとに設定されたカオスフレーム（好感度・支持度）」でした。この隠しパラメータの存在は、『TO』という作品の物語を象徴するものと言っても過言ではないかもしれません。デニム達と敵対し、あるいは手を取り合う複数の民族。彼らがデニムを認めていたか否か──それがレアな隠しエンディングに続くただ1つの道なのです。

これにちなんだ余談を1つ。第四章のタイトル「手を取り合って」は、イギリスの著名なロックバンド「QUEEN」の5thアルバム、「A DAY AT THE RACES」に収録された同名曲から取られたものです。2ndアルバム「QUEEN II」では「OGRE BATTLE」を始めとした、ファンならにやりとする曲名が並びます。音楽的な素晴らしさは今さら私が述べるまでもありません。QUEEN未聴なら一度は聴くべし！　とだけ申し上げておきます。

スクウェア・エニックスから発売されるPSPリメイク版『タクティクスオウガ　運命の輪』は、トレーニングによるレベル上げ作業の廃止、分岐する物語を遊び尽くせる「W.O.R.L.D.」──といった新システムを搭載して我々の前に姿を現すようです。11月11日の発売を楽しみに待ちましょう！

（前述した隠しエンディングはファンの間で「ギルバルドエンディング」と呼ばれているものです。今回の考察随想録はあくまでも原点であるSFC版に基づいており、PSP版に同じものが収録されている保証はありません。ご了承ください）

電撃ゲームス
ユーザーWebアンケート

第14回のアンケートテーマ

東京ゲームショウ&新ハード・デバイス・ソフトについて

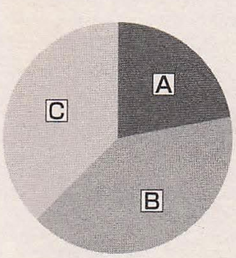
今回は、9月に開催された東京ゲームショウおよびハードウェアメーカー各社から発売予定の新ハードや注目ソフトについてお聞きしました。この秋から来年の春にかけて発売予定のものでユーザーが気になっているものは？（回答総数：208／アンケート調査期間：9月28日〜10月5日）

読者からの声について本気で本音を考えるコーナー

このコーナーは、電撃オンラインでご回答をお願いしましたアンケート調査の結果を発表させていただき、みなさまのご意見を今後の誌面作りに活用させていただきますとともに、みなさまともご一緒にいろいろと考えさせていただきたいというものです。ぜひ、この結果についてもご意見をお寄せください。

Q1 東京ゲームショウ 2010に行きましたか？

回答数	
A行った	46票
B行っていない	84票
C遠くて行けなかった	78票



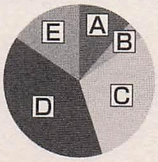
来場者が約21万人と2009年に比べて2万2000人ほど増え、過去最高の来場者数となった東京ゲームショウ 2010。アンケートにご回答していただいたなかでも208人中46人と、25%強の回答者が会場に足を運んでいることがわかった。回答者が居住する都道府県を見る限り、数は多くないものの、北は北海道から、南は福岡から千葉・幕張メッセまではるばる来ており、必ずしも関東地方に住んでいる方のみが、東京ゲームショウへと足を運んでいたわけではないようだ。

Q2 東京ゲームショウで発表・展示されていたタイトルのなかで一番気になったタイトルを教えてください。

ここでは東京ゲームショウで展示されていたり、開催期間中に発表されたタイトルについて聞かせてもらった。一番人気はやはり、12月1日に発売が予定されている『モンスターハンターポータブル 3rd』。東京ゲームショウでプレイできるバージョンは、10月配信予定の体験版よりも要素が多いということで、ビジネスデー初日から待ち時間が3時間以上となり、整理券のキャンセル待ち列まで発生していた。一般日でも開場してすぐに整理券が終わってしまうなど、実際の注目度もダントツといえる状態だった。次に注目されているタイトルはXbox 360の普及に一役買った『アイドルマスター』の最新作『アイドルマスター2』。シリーズの根強い人気もさることながら、一般日に開催されたライブステージにて、前作に登場していた一部アイドルのプロデュース不可や男性アイドルユニットの登場などが発表されたこともあり、Webを中心に話題となったことも大きな要因だろう。続いて、ビジネスデー初日の午前中に開催されたマイクロソフトの基調講演で電撃発表されたKinect専用タイトル『重鉄騎』、前作よりメインハードをPSPに移した『戦場のヴァルキュリア3』、舞台である神室町が一転してゾンビの街になった『龍が如く OF THE END』、独創的なマルチプレイが話題を呼んだ『アサシン クリード ブラザーフッド』、「機動戦士ガンダム00」などの最新MSが登場する『ガンダム無双3』なども注目度が高いタイトルだ。なお、このようにシリーズ作が並ぶなか、オリジナル作品として注目を集めていたのが、PS3／Xbox 360用ACT『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン』とXbox 360用3D STGの『ぎゃる☆がん』。どちらも東京ゲームショウ開催前に公開されたPVが、Webの動画配信サイトを中心に話題を呼んだ。どちらもこれまでにあげられたタイトルのなかでは比較的小粒といえるタイトルだが、こういったユーザーの目に止まる地道な広報戦略が、のちのヒットへとつながることもあるかもしれない。

Q3 「PlayStation Move」を購入する予定はありますか？

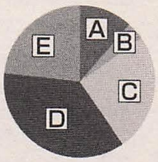
回答数	
A絶対買う	24票
Bたぶん買う	8票
Cまだ決めていない	62票
Dたぶん買わない	82票
E絶対買わない	32票



10月21日発売のPlayStation Moveについては、現時点で購入を決めている方が1割強、様子見と思っている方が3割弱、購入しないと思っている方が5割以上という結果になった。アンケートに寄せられた意見を見てみると、「FPSやRTS、ACTなどの幅広いジャンルをカバーできているから」「ガンシューティングがやりたいから」「バイオハザード5 オルタナティブエディションをPlayStation Moveでプレイしてみたい」など、タイトルにそったプレイの意向を示す意見が多く見られた。逆に「魅力的なタイトルがあれば」「これから先どんなタイトルが出るかで決める」など現状のラインナップでは様子見とする意見も多くあった。否定的な意見としては、「欲しいタイトルがない」「やることがWiiと変わらない」といった意見が多かった。

Q4 「Xbox 360 Kinect」を購入する予定はありますか？

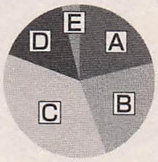
回答数	
A絶対買う	24票
Bたぶん買う	8票
Cまだ決めていない	52票
Dたぶん買わない	76票
E絶対買わない	48票



奇しくも、「絶対買う」「たぶん買う」と答えた方がPlayStation Moveと同じ票数になったXbox 360 Kinect。アンケートに寄せられた意見を見てみると、「ゲームの進化形態みたいで楽しそう」「やってないとわからないけれど、どの程度のものか実際に体験してみたい」「東京ゲームショウでやってみて、初めて動きのスムーズさやWiiとの違いがわかった」「未来が感じられるから」など、これまでのハードと異なる点について意見を寄せているケースが多かった。とはいえ、「Xbox 360本体を持っていない」「本体がないので買わない」など、ハードそのものを持っていないケースも、ほかの2機種に比べると目立った。そのほか「欲しいタイトルがない」「部屋が狭いので置けなさそう」「値段が高い」といった意見も多かった。

Q5 「ニンテンドー3DS」を購入する予定はありますか？

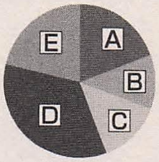
回答数	
A絶対買う	44票
Bたぶん買う	48票
Cまだ決めていない	76票
Dたぶん買わない	32票
E絶対買わない	8票



PlayStation Move、Xbox 360 Kinectと比べると、現時点で購入の意向がある方が半数近くいることにニンテンドー3DSの期待の高さがうかがえる。寄せられた意見を見てみると、「DSの後継機としていろいろなタイトルが出そう」「DSと互換があるので安心して買える」「気になるタイトルがめじろ押し」といった、これまで築いてきたニンテンドーDSの安心感から推す意見のほか、「裸眼での3Dを一度味わってみたい」「裸眼で見える新しい世界に興味がある」といった新たな技術への注目度が高かった。まだ決めていないとした意見のなかには、「3Dの必要性があるかまだわからない」「タイトルしだい」といった意見のほか、「そのうちまた薄型・軽量化版が出ると思うので」など、DSでの流れを意識した意見も見られた。

Q6 『モンスターハンターポータブル 3rd』を購入する予定はありますか？

回答数	
A絶対買う	40票
Bたぶん買う	24票
Cまだ決めていない	28票
Dたぶん買わない	72票
E絶対買わない	44票



ここでは、年末最大の注目タイトルとして『MHP 3rd』の購入意向について聞かせていただいた。ほかの設問と異なり、購入するか否かをハッキリと決めている人が多いのが特徴的だ。また寄せられた意見を見てみると、「『MHP』から遊び続けているので」「このシリーズのファンだから」「いうまでもない」といった、シリーズのファンとしての意見が数多く寄せられた。一方で買わないとした回答に寄せられた意見を見てみると、「興味がない」というものが多く、購入意向としては経験者と未経験者で極端に分かれているのが印象的だ。様子見の意見としては、「周囲の友達が買ったら買う」「周りしだいで正月の頃には買っているかも」といった、『MH』シリーズが持つ、コミュニケーションの魅力を色濃く表した意見が見られた。

新ハード・デバイスは「体験」がカギ？

東京ゲームショウや任天堂カンファレンスで数々の新タイトルが発表され、いよいよ秋以降の期待のゲームが出揃ってきたなかでのアンケートです。特にニンテンドー3DSについては、カンファレンス直後ということもあり、かなりの注目を集める結果になりました。なお、PlayStation MoveやXbox 360 Kinect、ニンテンドー3DSについては、いずれも「実際に触れてみて初めてその魅力がわかる」というのが共通点。発売後の反響によっては、さらに話題性が広がりそうです。なお、従来の形でのWebアンケートは今回でひと段落。今後は新たな形でのWeb連動企画を予定していますのでご期待ください。

（電撃ゲームス編集長／千木良章）

読者アンケート 電撃ゲームス VOL.14

右のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.115を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2　④中3　⑤高1
⑥高2　⑦高3　⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生　⑩予備校・浪人生
⑪会社員　⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知　②書店
③電撃オンライン
④その他のインターネット　⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物　⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている
③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない　④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？ 目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい　③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い　③ふつう
④ちょっとお得　⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王　⑤電撃Girl'sStyle
⑥電撃G'sマガジン　⑦週刊ファミ通
⑧ファミ通Xbox 360　⑨ファミ通DS＋Wii
⑩ファミ通WaveDVD　⑪月刊アルカディア
⑫ゲーマガ　⑬Vジャンプ　⑭ゲームジャパン
⑮NINTENDO DREAM　⑯週刊アスキー
⑰その他（雑誌名をお書きください）

12 今号の特集『RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）』はいかがでしたか？
①すごくおもしろかった
②おもしろかった
③ふつう
④あまりおもしろくなかった
⑤つまらなかった

13 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

14 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？　3つまでお答えください。
①表紙　②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数　⑤新作情報
⑥レビュー　⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース　⑨付録

15 持っているハードをお答えください（※複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

16 15で「⑨パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンはインターネットに接続していますか？
①接続している　②接続していない

17 持っているハードの中で最もプレイしているものはなんですか？
①ニンテンドーDS（DSi含む）　②Wii
③PS3　④PS2　⑤PSP
⑥Xbox 360　⑦iPod touchもしくはiPhone
⑧パソコン　⑨携帯電話
⑩その他（機種名をお書きください）

18 17で「⑧パソコン」と答えた方にお聞きします。パソコンでどのゲームをプレイしていますか？ ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

19 17で「⑨携帯電話」と答えた方にお聞きします。携帯電話でどのゲームをプレイしていますか？ ジャンルもしくはタイトルを教えてください。

20 アーケードゲームをプレイしますか？
①頻繁にプレイしている
②ときどきプレイしている
③プレイしていない

21 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

22 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名をできるだけ正確に3つまでお答えください。

23 22のソフトを買うときに一番参考にしたのはなんですか？　1つ選んでお答えください。
①TVCM　②雑誌の記事　③雑誌広告
④店頭デモ　⑤店頭チラシ　⑥イベント
⑦友達の情報　⑧インターネットの情報
⑨その他（具体的にお書きください）

24 22のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本　②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌　④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報
⑦その他（具体的にお書きください）

25 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものをP.224～227の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

26 ゲーム情報に関してインターネットでどのような情報をチェックしていますか？
①新作情報　②攻略情報
③新作と攻略の両方の情報
④情報を得ていない
⑤インターネットを使わない

27 最近一番遊んでいるゲームソフトのタイトル・機種名を1つだけ教えてください。

28 ゲーム機をインターネットにつないだことがありますか？
①ある　②ない

29 28で「①ある」と答えた方にお聞きします。インターネットにつないで何を楽しんでいますか？ 3つまでお答えください。
①ダウンロードタイトル
②オンラインゲーム
③ゲームのオンライン要素
④ハードごとのオンラインサービス
⑤無料体験版やプロモーションビデオの視聴
⑥カスタムテーマ・壁紙
⑦一般的なインターネットコンテンツ
⑧その他（具体的にお書きください）

記事リスト

①【特集】RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）
②【巻頭インタビュー】三上真司氏
③【特集】タクティクスオウガ 運命の輪
④【電撃モンハン組合】モンスターハンターポータブル 3rd
⑤【電撃モンハン組合】モンスターハンター3（トライ）
⑥【電撃モンハン組合】俺だけの狩られ道
⑦【電撃モンハン組合】モンスターハンター情報局
⑧【電撃モンハン組合】狩られ道亜種
⑨【企画】ニンテンドー3DS 2011年2月26日始動!!
⑩【特集】ファイナルファンタジーXIV
⑪【企画】『FFXIV』推奨認定パソコン9機種徹底紹介
⑫【連載】Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ
⑬【NO GAME,NO LIFE】戦国BASARA3
⑭【今遊べる】ロード オブ アルカナ
⑮【今遊べる】デッドライジング2
⑯【今遊べる】キングダム ハーツ Re:コーデッド
⑰【今遊べる】Halo: Reach
⑱【今遊べる】フロントミッション エボルヴ
⑲【今遊べる】ファイナルファンタジーXI
⑳【連載】極めの境地から見えたこと
㉑【企画】PlayStation Moveがゲームの可能性を広げる
㉒【連載】カラーほうる
㉓【連載】初台ゲームほうる
㉔【連載】もぐら商事
㉕【連載】ゲエム懐古録
㉖【連載】ゲームス×コラムス
㉗【連載】Webアンケート
㉘【付録】キャサリン特製しおり
㉙【企画】Xbox 360　Kinect革命
㉚【連載】『テイルズ オブ』を創るヒト。
㉛【もうすぐ】Fallout: New Vegas
㉜【もうすぐ】Fable III
㉝【もうすぐ】ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル
㉞【もうすぐ】ゴッドイーター バースト
㉟【もうすぐ】コール オブ デューティ ブラックオプス
㊱【もうすぐ】ラジアントヒストリア
㊲【もうすぐ】メダル オブ オナー
㊳【もうすぐ】グランツーリスモ5
㊴【もうすぐ】スーパーロボット大戦L
㊵【もうすぐ】戦国姫2嵐 炎 ～百華、戦乱辰風の如く～
㊶【NO GAME,NO LIFE】英雄伝説 零の軌跡
㊷【まだ先】ASURA'S WRATH（アスラズ ラース）
㊸【まだ先】サガ3時空の覇者 Shadow or Light
㊹【まだ先】AKB1/48 アイドルと恋したら…
㊺【まだ先】デウスエクス
㊻【まだ先】ガンダム無双3
㊼【まだ先】俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
㊽【まだ先】ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生
㊾【まだ先】ガン★ロコ
㊿【まだ先】Fitness Party（フィットネス パーティ）
51【まだ先】うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～
52【連載】Pの奇蹟
53【企画】アースシーカー
54【連載】もぎたて！ギャルゲマストバイ
55【連載】ゲーム攻略本の過去・現在・未来
56【企画】「ゲーム屋さんがえらぶ良作！」について話しましょう。
57【News Folder】ホットトピックス
58【News Folder】電撃iPhone/iPod touch
59【News Folder】ケータイ バカ一代！
60【News Folder】めざせ！　実績厨！
61【News Folder】原稿料はウォレットで
62【News Folder】ふり向けばニンテンドー
63【News Folder】電撃PCゲームス
64【News Folder】プライスレスゲームガイド
65【News Folder】電撃ARCADEゲームス
66【News Folder】電撃オンラインアクセスランキング＋α
67【News Folder】電撃ゲームスランキング
68【News Folder】電撃ゲームスレビュー
69【連載】ロスト プラネット バウンドレイブン
70【PUSH】ポケットモンスターブラック・ホワイト

※ゲームタイトルは、一部省略している場合があります。

電撃ゲームス Vol.14 PRESENT

応募の決まり
付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただく予定です。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

締切 11月25日 消印有効

1 『RED DEAD REDEMPTION（レッド・デッド・リデンプション）』
（カプコン） PS3 Xbox 360



『GTA』シリーズで知られるロックスターゲームスが贈る箱庭型ACT。20世紀初頭のアメリカ西部を自由に生き抜こう。

このゲームの関連ページ P.4

3名

2 『VANQUISH（ヴァンキッシュ）』
（セガ） PS3 Xbox 360



セガ×プラチナゲームズの最新ACT。ハイテンションで繰り広げられるスピード感あふれる戦闘が特徴だ。

このゲームの関連ページ P.18、P.221

3名

3 『Fable III』
（マイクロソフト） Xbox 360



自分の行動しだいで善人にも悪人にもなれる箱庭型RPG。暴君たる兄を倒し、アルビオンの王となるために旅をしよう。

このゲームの関連ページ P.132

3名

4 『Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ』
（バンダイナムコゲームス） DS

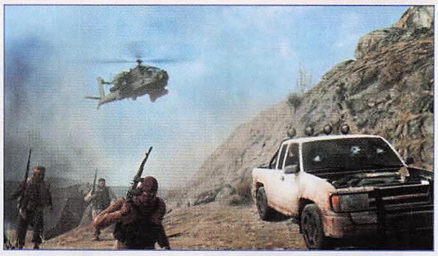


空に浮かぶシェバルド共和国を舞台に繰り広げられる冒険劇。長年の構想を経て描かれた独特な世界観に注目だ。

このゲームの関連ページ P.66

3名

5 『メダル オブ オナー』
（エレクトロニック・アーツ） PS3 Xbox 360



中東のテロリストと戦う米軍特殊部隊「Tier 1」の一員となり、戦争をさまざまな視点から体験していく一人称視点STG。

このゲームの関連ページ P.142

3名

6 『けいおん！ 放課後ライブ!!』
（セガ） PSP



軽音部に所属する5人の女子高生のゆるやかな学園生活を描いたアニメ「けいおん！」。彼女達のバンドの演奏がリズムゲームとなって登場。

このゲームの関連ページ Vol.13 P.156

3名

7 「Xbox 360特命課Tシャツ」
（マイクロソフト）



TGS 2010のマイクロソフトブースで、「Kinect」の体験後に抽選でもらえた「Xbox 360特命課Tシャツ」を3名様にプレゼント！ 欲しいサイズをアンケートの自由欄に記入してください。

3名

8 「黒執事」第10巻、黒執事アンソロジーコミック「虹執事」第1・2巻 3冊セット
（スクウェア・エニックス）



「月刊Gファンタジー」で連載中の黒執事（枢やな著）の最新刊と、アンソロジーコミック「虹執事」の第1・2巻の3冊セットをプレゼント！

3名

電撃ゲームスVol.12 プレゼント当選者（敬称略）

❶『Another Century's Episode:R』
青森県 久保友也／京都府 藤本好子／滋賀県 長岡敏行

❷『エースコンバットX2 ジョイントアサルト』
神奈川県 桜井正樹／東京都 渋井佐智男／埼玉県 菅野淳

❸『ケイン アンド リンチ 2 ドッグ・デイズ』
福島県 鈴木節子（PS3）／愛知県 浅井裕一(PS3)／香川県 綾野陽介(Xbox 360)

❹『スプリットセカンド』
愛知県 片川雄史／茨城県 南城裕康／秋田県 高森祐真

❺ 自作PC用電源「ERV1020EWT」
千葉県 峰岸健人

❻ ソーラーケータイ充電器「iChange Pico」
長崎県 関本正明／和歌山県 室田貴広／鹿児島県 中村美保子

❼ iPad用キャリング&スタンドケース「OZAKI iCoat IC836L」
三重県 国分江里奈

❽ iPad用シリコンケース「OZAKI iCoat IC835W」
広島県 三浦晃

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザイン等は変更になる場合があります。

第17回 電撃大賞

受賞作品・受賞者発表

電撃小説大賞は1次～4次、電撃イラスト大賞は1次～3次にわたる選考を経て、受賞作を決定しました。
電撃小説大賞受賞作品は、2011年2月に電撃文庫・メディアワークス文庫より刊行予定です(一部作品をのぞく)。

電撃小説大賞

応募総数4842作品(長編=3181／短編=1661)

最終選考委員 高畑京一郎(作家)／時雨沢恵一(作家)／佐藤竜雄(アニメーション演出家)／豊島雅郎(アスミック・エース エンタテインメント株式会社 代表取締役社長)／鈴木一智(小社取締役)

大賞 正賞＋副賞100万円
『シロクロネクロ』 多宇部貞人(31歳)東京都

金賞 正賞＋副賞 50万円
『青春ラリアット!!』 蝉川タカマル(29歳)東京都
『アイドライジング!』 広沢サカキ(26歳)神奈川県

銀賞 正賞＋副賞 30万円
『魔王城は六畳一間!』 和ヶ原聡司(27歳)埼玉県
『アンチリテラルの数学』 兎月山羊(26歳)埼玉県

メディアワークス文庫賞 正賞＋副賞 50万円
『魚眼レンズ』 浅葉なつ(28歳)兵庫県
『おちゃらけ!』 朽葉屋(21歳)千葉県
『典医の女房』 仲町六絵(32歳)大阪府

電撃文庫MAGAZINE賞 正賞＋副賞 20万円
『シースルー!?』 天羽伊吹清(29歳) 愛知県

電撃イラスト大賞

応募総数562作品

最終選考委員 天野喜孝(イラストレーター)／出渕 裕(デザイナー、イラストレーター)／衣谷 遊(漫画家)／緒方剛志(イラストレーター)／鈴木一智(小社取締役)



大賞
正賞＋副賞100万円
村松加奈子
(31歳)愛知県



金賞
正賞＋副賞50万円
真早
(24歳)神奈川県



銀賞
正賞＋副賞30万円
梨々子
(21歳)神奈川県



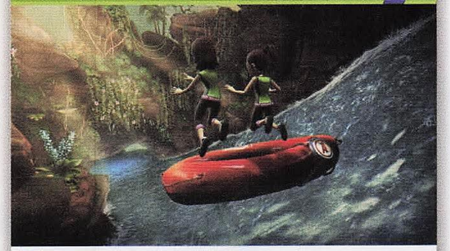
選考委員奨励賞
正賞＋副賞5万円
富岡二郎
(23歳)神奈川県



選考委員奨励賞
正賞＋副賞5万円
南波采江
(15歳)岐阜県
※切り絵作品です。


電撃コミックスが誇る最新オリジナルコミック大プッシュ!!
DENGEKI COMICS ORIGINAL
電撃コミックスオリジナル
電撃発のオリジナルコミックスは、笑いあり、ラブあり、萌えあり、とバラエティーに富んだお勧め作品がいっぱい! 電撃各誌で絶賛連載中。「まだ読んだことがない!」という人は、ウェブページにて1話を無料で配信しているので、のぞいてみてね!
巨乳の女の子が生徒会で大活躍!? ときめき学園コメディ!!
こいこい★生徒会
①②巻発売中
あらきかなお
今日も1回はにかめる。ファミレスラブコメディ!!
ハニカム ①～④巻発売中
桂明日香
女の子にされちゃった涼馬に安息は…性別逆転ラブ!? コメディ!!
世界の果てで愛ましょう
①～③巻発売中
武田すん
携帯電話で妹も魔法もダウンロード。「幻想」を退治するために今日も戦います!
グリードパケット∞
①～③巻発売中
榎宮祐
公私ともに師匠と一緒になりたい! 師匠と弟子はイケナイカンケイ?
魔法使い(♂)と弟子(♀)の不適切なカンケイ
①②巻発売中
紺矢ユキオ
恋の研究一緒にはじめましょ♪ 「かしまし」コンビ再び!
ラブアレルゲン
①巻発売中
原作:あかほりさとる
作画:桂遊生丸
あなたの身分は"おもちゃ"です!!
大の男嫌いのロッテと魔界に連れてこられたナオヤ。二人はどうなっちゃうの!?
ロッテのおもちゃ!
①～④巻発売中
葉賀ユイ
電撃のオリジナルコミックスを大集結させたWebサイト!
DENGEKI COMICS ORIGINAL
電撃コミックスオリジナルWeb
http://dc.dengeki.com/comic-cp/
●電撃のオリジナルコミック大プッシュ7作品が1話完全無料で読める!
●ここだけでしか手に入らない、特製壁紙をプレゼント!
電撃のオリジナル作品情報満載のウェブサイトがオープン!
気になる作品は、まずは無料で1話を読んでみては?
電撃の楽しい! 面白い! がここにあります。
SAMPLE
電撃コミックスの公式ホームページ 電撃コミックWEB http://dc.dengeki.com/
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
電撃モバイル
http://mobile.mwk.jp/
待受・アプリ・コミック・着せ替え等が満載の電撃のモバイルサイト!!
電撃モバイル 検索

11/20 Kinect アドベンチャー!

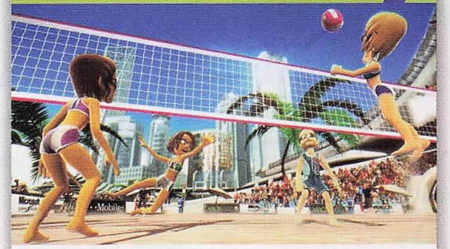


■「Xbox 360 Kinect センサー」「Xbox 360 250GB + Kinect (スペシャル エディション)」「Xbox 360 4GB + Kinect」に同梱
■A・AVG
■発売元:マイクロソフト/開発元:Microsoft Game Studios
■プレイ人数:1〜2人/オンライン対応

大自然を楽しむ冒険にチャレンジ!

ボートに乗った激流下りや、トラップが待ち受ける障害物コース……。大自然を舞台に、さまざまなシチュエーションでの冒険が楽しめる。しゃがむ、よける、ジャンプするといった、全身を使っての直感操作で5種類の冒険と20以上のチャレンジを体感しよう!!

11/20 Kinect スポーツ



■¥5,880(税込)
■SPG
■発売元:マイクロソフト/開発元:Rare
■プレイ人数:1〜4人/オンライン対応

6種のスポーツで体を動かせ!

サッカー、ボウリング、陸上競技など、6種のスポーツの動きをリアルに体験。実際にサッカーやボウリングをするように体を動かせば、本当にスポーツをしているかのような感覚にひたれる。もちろんXbox LIVEにも対応。1等になって、目指すは世界記録保持者!?

12/9 Kinect アニマルズ



■通常版¥5,880(税込)/限定版:¥6,930(税込)
■ETC(動物育成/コミュニケーション)
■発売元:マイクロソフト/開発元:Frontier Developments
■プレイ人数:1〜4人

愛らしい動物の子供と遊ぼう!

トラやライオンなどの子供と遊びながら飼育ができるコミュニケーションゲーム。声で呼びかけ、いろいろなことを覚えさせることもできるほか、なでたり、くすぐったり、実際に動物に触れるような楽しみ方もできる。かわいい動物達と夢のようなひとときを満喫しよう。



Kinectが描く Xbox 360の新スタイル

2010年11月20日、Xbox 360の新システム「Kinect」が満を持して発売となる。プレイヤーのモーションをセンサーで読み取り、その動きで操作を行うという“コントローラーがない”ゲームスタイル。これまで、従来のゲーム機でも、そしてXbox 360でもXbox LIVE ビジョン カメラを使い、動きで操作をするゲームは存在した。しかし、奥行きや音声の認識も可能とした高精度センサー、ともに発売される魅力的なタイトル群など、これほどまでに大々的な取り組みを見せたのは、「Kinect」が初めてだろう。この「Kinect」が起こす革命で、ゲームの世界はまた新たな一歩を踏み出す!

11/20 体で答える新しい脳トレ



■¥6,279(税込)
■ETC(体で答える脳トレ)
■バンダイナムコゲームス
■プレイ人数:1〜4人

「新しい脳トレ」で脳も体も健康に

東北大学の川島隆太教授が監修する、体を使った新しい「脳トレ」が登場! 全身を使って問題に答えていくため、脳を働かせるだけでなく、健康的に体を動かせるのもうれしい。ほどよい運動で答えられるので、子供からお年寄りまで、家族みんなで楽しむことができる。

11/20 ソニック フリーライダーズ



■¥6,090(税込)
■RCG(体感アクションレース)
■セガ
■プレイ人数:1〜2人

『ソニック』のスピードを全身で体感!

かっとびハリネズミ・ソニックがホバーボードで音速バトル!! ソニックとその仲間達を、体の動きで操作。ボードに乗るような姿勢をとり、体を左右に傾けコーナリング、足でキックしてダッシュだ! さらに、キッカーの上でジャンプして華麗なトリックを決めよう!!

11/20 DanceEvolution



■¥5,980(税込)
■ACT(リアルダンスアクション)
■KONAMI
■プレイ人数:1〜2人/オンライン対応

直感で気軽にダンスが楽しめる

まるでダンサーにように踊ることができる、次世代のリアルダンスアクションゲームが登場! イカしたダンスミュージックにのって、ゲーム画面内で踊るダンサーの動きどおりに体を動かせば、いつのまにか曲にマッチしたダンスがマスターできているというわけだ!!

2011年初頭 Kinect ジョイライド



■¥5,880（税込）
■RCG（レースアクション）
■発売元：マイクロソフト／開発元：Big Park
■プレイ人数：1～8人／オンライン対応

ウデとカラダでクルマをコントロール

クルマを操作するのに、腕だけでなく体をひねるといった動作も駆使する新感覚のRCG。両手を前に突き出して急加速。腕を動かして急カーブ。そして、ジャンプ中に体をひねればクルマも大回転！　かつてない操作方法で、ダイナミックに、そして直感的にドライビング!!

Active
体を動かすことの楽しさ

いわばプレイヤー自身がコントローラーとなる「Kinect」。そこで誰もが思い描くのが、両手両足はもちろんのこと、腰や頭まで動かして操作するアクションゲームだろう。『Kinect アドベンチャー！』をはじめ、全身を使って遊ぶこれらのタイトルは、もはやスポーツだと言っていい。運動でいい汗をかく楽しさをゲームで味わおう！

Party
みんなで集まって遊べる

充実したオンラインサービスが大きな魅力の1つであるXbox 360。だが、その反面、友達や家族が部屋に集まって楽しむようなゲームのラインナップが弱かったというのも事実だろう。しかし、「Kinect」には、『体で答える新しい脳トレ』のように、みんなで遊べば場が盛り上がること間違いなしのタイトルも続々と登場するのだ！

Virtual
より深まる仮想空間体験

自分と同じ動きを、ゲーム内のキャラクターにさせることができる「Kinect」。これによって得られるのは、まるで自分がゲーム内の仮想空間に存在するかのような没入感だ。また、『DanceEvolution』のように、逆にゲーム内のキャラクターの動きを自分がまねることで、本物のダンサー気分を体験できるといったものも！

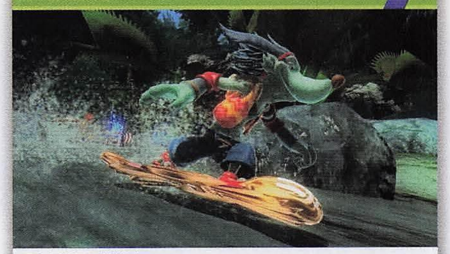


Xbox 360 Kinect センサー
2010年11月20日発売　¥14,800（税込）

同梱内容物
■Kinect センサー本体
■『Kinect アドベンチャー！』ゲームソフト
■USB ケーブル／電源ケーブル
■ワイヤレス LAN アダプター延長ケーブル
■取扱説明書

2010.11.20
KINECT for XBOX 360
DEBUT!

11/20 クロスボード 7

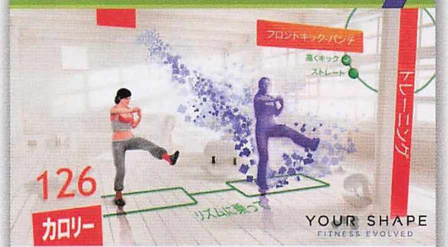


■¥5,980（税込）
■ACT（体感ボードアクション）
■KONAMI
■プレイ人数：1～2人／オンライン対応

体でバランスをとって華麗にトリック！

7つの世界をまたにかけたボードレースが今始まる。プレーヤーがジャンプや回転をしたり、身体を傾けたりすることでキャラクターを自由自在に操作。ライバルよりも早くゴールを目指すタイムレースのほか、トリック競技やジャンプ競技など、ルールの幅も実に多彩！

12/9 ユアシェイプ　フィットネス・エボルブ



■¥5,800（税込）
■ACT（フィットネス）
■発売元：ユービーアイソフト／開発元：Ubisoft Montreal
■プレイ人数：1～4人

ゲーム感覚で本格的なフィットネスを

まずはプレイヤーの体型を「Kinect」で細かく測定。自分の体型や運動レベルに合わせ、的確なエクササイズメニューを組める本格フィットネスゲームだ。プレイヤーの上達に合わせてゲームの演出も華やかになり、高いモチベーションを保ちつつフィットネスが楽しめる。

12/16 DECA SPORTA FREEDOM（デカスポルタ フリーダム）



■¥6,090（税込）
■SPG（体感スポーツ）
■ハドソン
■プレイ人数：1～2人／オンライン対応

Kinectで遊ぶ『デカスポルタ』

人気の体感スポーツゲーム『デカスポルタ』が「Kinect」に登場！　テニスやアーチェリーなどの従来の競技のほか、新たにペイントボールとボクシングを加えた計10種の競技が収録されている。体全体をくまなく使って、多種多様な競技をお手軽に楽しく体験！

『テイルズ オブ』を創るヒト。



◉ゲスト:大舘隆司氏

『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3（以下マイソロ3）』のプロデューサー、大舘隆司氏をゲストに迎え、ゲームのことはもちろんご本人のことも丸裸にしちゃいました（笑）。とくとご覧あれ！

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 3

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー 3

■PSP ■君のためのRPG ■バンダイナムコゲームス ■2011年発売予定 ■価格未定

「未来忍者」との運命の出会い… そして『テイルズ オブ』チームへ

れいちん：いつもお世話になってます！　ライターのれいちんです。ゆっくりお話を伺うのって初めてですよね。よろしくお願いします。

大舘隆司氏（以下敬称略）：そうですね。よろしくお願いします（握手）。

れいちん：いきなりなんですけど、大舘さんてバンダイナムコゲームスさんに入社されてからけっこう長いってお聞きしたんですけど。

大舘：そうですね、僕は91年入社です。その前は教育学部の出なので美術の先生になろうかと思ってたんです。しかし、「未来忍者」っていうオリジナル映像作品と出会って、それをナムコが出していたんですね。で、そのアーケードゲームもありまして。当時メディアミックスって言ってたんですけど、それに開眼したというか。映画を見て高まった気持ちをゲームで発散できるっていう流れがあってですね…。「今後もそういう作品が創れるのなら、俺はその映像の部分を創ってみたい」と思って、当時のナムコに入社したんです。ナムコだったら映画作らせてくれるしって。それで入社したら、人事部の人に「大舘さん、悪いんだけど映像プロジェクト、なくなったから」って。

（一同爆笑）

大舘：ただ、CGプロジェクトっていうのがあるからってことで、グラフィッカーとしてそこに入ったんですよ。で、2年いて、そのあと業務用（アーケード）の企画やんなさーいっていうことになって。『サイバーコマンド』っていうのがデビュー作だったんですけど、思ったよりダメだった（笑）。

れいちん：（笑）。それじゃ、どういった経緯で『テイルズ オブ』シリーズに関わることになられたんですか？

大舘：『テイルズ オブ』シリーズの前にPS2の『デス バイ ディグリーズ』というゲームを手掛けまして、それが馬場（★1）との接点だったんですけど。その開発が終わったあと、次どうしようかっていろいろ企画を書いていて。で、『マイソロ』の前身になる企画があって、それを当時は全然面識がなかったんですけど、吉積（★2）に送ったんですよ。でもしばらく反応がなかったんで、『エースコンバット』チーム

登場する『テイルズ オブ』キャラは80人以上!!

『マイソロ3』の最大の特徴といえば、『テイルズ オブ』シリーズのキャラクター達が大集結するところ。今作では右に並ぶ4人を含めた、過去最高の80人を超えるキャラ達が仲間として登場！　そのなかの70人以上が共に戦ってくれる。



ギルドで!

▶プレイヤーが所属することになるギルドには、冒険は共にしないが助言を与えてくれるキャラもいるのだ。

▼戦闘で頼もしい力を発揮してくれる仲間達！



戦闘で!



例えばこんなキャラクター達が…!!

（★1）馬場英雄氏

PS2版『テイルズ オブ デスティニー2（以下TOD2）』以降『テイルズ オブ ヴェスペリア（以下TOV）』などを手掛けてきたプロデューサー。12月2日には最新作の『テイルズ オブ グレイセス エフ』が発売される。

（★2）吉積信氏

シリーズ作の初期から関わり、『TOD2』からプロデューサーを務める。現在はシリーズの全体統括兼ご意見番として活躍中。ぶっちゃけトークが得意。

にでも就職活動しようかな（笑）、とか思っていたら吉積から声が掛かりまして。それから、話し合って企画を詰めていった感じです。

シリーズファンの夢がイロイロと詰まった『マイソロ』の最新作はとんでもスゴイ！

れいちん：『マイソロ』シリーズって、作品の垣根を越えて人気キャラが集結して、さらに自分が創ったキャラと冒険をしてくれるじゃないですか。私的にはまさに、「こんなゲームがやりたかった！」っていう感じだったんです！　で、『1』『2』と遊んできて確実にパワーアップしているワケですが、『マイソロ3』制作時に掲げたテーマとかってありますか？
大舘：まず、『マイソロ』シリーズ全体のことだけど、ジャンル名が「君のためのRPG」になっていますよね。『テイルズ オブ』シリーズを遊んでくれたファンの方々が、自分の分身であるディセンダーと共に、大好きなキャラクターと、もう一度冒険に出掛けられるように舞台を用意するというのがコンセプトになっています。前作は『1』から大幅強化を行いましたが、今回の『マイソロ3』は「もっと多くのキャラを採用したい」「完成度を高めたい」というテーマで作成しています。
れいちん：今作はキャラクターが80人以上登場するんですよね！　もう、スゴイとしか言いようがないです‼
大舘：出演声優さんは80人…いや、100人超えてます。
れいちん：マジっすか!!!!　ていうか、『テイルズ オブ』シリーズってキャラクターがいっぱいいるから、最初に全キャラを把握するの、大変じゃなかったですか？
大舘：いや、そりゃもう大変でしたよ、最初はワケわかりませんでした（笑）。でも、どのキャラも設定がしっかりしているので、個性をつかみやすかったですね。
れいちん：ちなみに、どうやって出演キャラを選んでいったんですか？　その選択だけでもひと苦労な気が…。
大舘：基本的には、『2』のお客様アンケートとかいろいろな情報と、ネタ的におもしろそうなキャラクターからリストアップして、それを制作会社であるアルファ・システムのスタッフさんと、作成時の制約を考慮しながら最終リストにまとめていったものとなりますね。
れいちん：登場させたかったけど、残念ながら参加させられなかったキャラっていたりしますよね？　ね？
大舘：登場させられなかったキャラは〜〜〜〜、すいません、まだ言えません。
れいちん：ぎゃふん（笑）。そういえば、先日行われた東京ゲームショウでお煎餅箱に声優さんのサインがいっぱいしてありましたけど、なんでお煎餅箱に？
大舘：収録スタジオの近くにおいしいお煎餅屋さんがあって、声優事務所さんからよく差し入れを頂くんですよ。で、出演声優さんには台本にもサインを頂いているんですけど、音響監督さんがおもしろがってお煎餅の箱に「試し書き」のサインをもらっていったんです。そしたら、みんな箱にサインをし始めて、最終的に全キャストのサインが入った貴重なものになったと。ちなみに「バンナム用」って文字は僕の字です。他の会社の方もそのスタジオを使われるんで、書いておきました（笑）。
れいちん：なにげにプロデューサーの文字も書かれているという（笑）。でもゲームショウでは、まだ発表されていないキャラの声優さんのサインは隠されてましたね。
大舘：そうですね。そこはまだ秘密で。それにしても、『マイソロ』シリーズで収録に立ちあったとき、『テイルズ オブ』に関わる声優さんてスゴイって思いましたね。例えば、その後何回もリメイクが発売されてますけど、12年前に発売されたPS版の『テイルズ オブ ファンタジア』。そのミント役の岩男潤子さんとか、当時と変わらない「ミント」をすぐ演じられる。もちろん他の方もそうで、皆さんのなかにちゃんとキャラクターが定着しているのが嬉しかったですね。
れいちん：おお、いい話ですね。声優さんといえば、今作に登場するロックスの声を、戦隊モノシリーズの「シンケンジャー」などで知られる、俳優の相葉弘樹さんが担当していますよね。どういった経緯で？
大舘：僕は、基本的にあんまり声優さん、俳優さんってそんなに区別して考えてなくて…。それで、今回のマスコットはイケメン執事にしようというのがあって、声優さんの候補を捜していたところ、相葉さんが見つかったという流れです。相葉さんの舞台を観に行ったんですけど、すごくよくて、相葉さん自身も発声の基本がしっかりできていましたし。そもそも、ゲームやアニメのアフレコは初体験だけど、戦隊モノのアフレコは経験されてますからね。最初の構想どおりの役柄だと思いますよ。
れいちん：なるほどー。あと、今回のカノンノは「秋」のイメージと前におっしゃってましたけど、これまでのカノンノのイメージ（★3）はなんですか？
大舘：『1』は春で『2』は夏のイメージ。冬のカノンノがいるかどうかはまだ秘密です。



毎度おなじみマスコット（？）キャラ発表！

今作のマスコットキャラクターは、何の種族か不明だが人間の言葉を話す、ロックスプリングス、通称・ロックス。彼は家事やギルドの経理なども行うコンシェルジュ。どんな働きを見せてくれるのが楽しみだ。



ロックス CV:相葉弘樹
●年齢:?　身長:46cm　体重:1.7kg

元々はカノンノの家に仕えていたが、彼女が両親を失ったあとは親代わりとなって育てていた。

マイキャラのキャラメイクも楽しい♪

『マイソロ』シリーズでは、プレイヤーが世界樹の守り手・ディセンダーという存在になって、世界を守護するためにヒロインのカノンノや、彼女が所属するギルド・アドリビトムの仲間達と共に戦うこととなる。自分の分身であるプレイヤーキャラは、目や髪型、口、身長、ボイスなどを細かく設定可能。さらに大舘氏によると「体型も調整できるようになりましたので、より思いどおりのキャラメイクが可能になりました」とのこと！



▶表情もキリッとしたものから、こんなふうに面白いものまでイロイロある。



◀キャラメイクが終わるとゲーム本編へ。プレイヤーは名前以外の記憶がない状態でカノンノの前に現れる。



（★3）カノンノのイメージ

一見同一人物に見えるが、右に並ぶ3人のカノンノはそれぞれ別人。ゲーム内ではプレイヤーの一番近しい人物であり、逆に謎多き存在でもある。なぜ毎回違うキャラクターではなく、カノンノなのか？　その疑問を大舘氏にぶつけてみたところ、「カノンノの存在については、本作をやっていただくとわかることがあるかもしれません。ぜひプレイしてみてください」との思わせぶりな返答が。これはもう、プレイするしか…‼

カノンノ
CV:工藤晴香
●年齢:?歳　身長:158cm
体重:44kg

明るくのびのびとした性格で、穏やかな雰囲気を持っているが、実はしっかり者。記憶喪失で自分の名前以外は何も覚えていない。そのため、自分と同じ境遇の主人公にシンパシーを感じている。

マイソロ1

カノンノ・イアハート
CV:伊藤かな恵
●年齢:15歳　身長:158cm
体重:44kg

物心がついたときから放浪の旅をしており、両親や故郷を知らずに育ってきた。幼い頃から夢のなかで「声」を聞いており、その声の正体を追うために、バンエルティア号のギルドに入った。

マイソロ2

カノンノ・グラスバレー
CV:平野綾
●年齢:15歳　身長:158cm
体重:44kg

優しく快活な性格の持ち主。医者の両親を持っていたが、戦争によって死亡してしまい家も戦火で失った。その後はロックスが親代わりとなり、各地を放浪しながら育てられてきた。

マイソロ3

プロダクションI.Gによるムービーや秘奥義のイラストも、盛りだくさん!!

れいちん：やっとムービーが明らかにされましたけど、あれってオープニングムービーですよね？

大舘：いや、違います。ゲーム中のムービーですね。前作では止め絵で表現してましたけど、今作はすべてムービーです。がんばらせて頂きました！　ちなみに今回のオープニングムービーは、ネタ満載で最高っっっっす。

れいちん：うう、早く見たい‼　あと、気になっていたことがあるんですけど、戦闘に参加するキャラが70人以上いて、全員に秘奥義があるじゃないですか。ということは、そのぶんのカットインイラストをすべて松竹さん（★4）が描き下ろしたんですよね？　完成までいったいどのくらいかかったんですか？

大舘：『テイルズ オブ シンフォニア ーラタトスクの騎士ー』とか『テイルズ オブ グレイセス』のキャラはオリジナルの作画監督さんが担当しています。けど、それ以外は松竹さんの新規描き下ろしですからね。しかも、松竹さんはそれだけじゃなくて、オープニングやゲーム中のアニメーションの作画監督もやられてるんで。それを含めて全部完成したのは、つい今しがた…って感じですね。昨日ぐらいにデータの入ったハードディスクが届いて、やっとプロダクションI.Gさんの仕事が終わった、と。仕事自体は今年の1月ぐらいからお願いしていたので、ほぼ半年くらいかかりましたね。

れいちん：うわあ、すごい…超期待！

大舘：松竹さんは『テイルズ オブ』のキャラが大好きですからねー。彼は素晴らしいですよ。僕らの出す「こう描いてくれ」っていうオーダーに応えるのがマストじゃないんです。「ファンがこういう絵を望んでいるんじゃないのか」と、考えて描いてくれますからね。シリーズ作に15年ぐらい関わってきたプライドっていうか、そういうものがあるんですよね。『テイルズ オブ』って、基本的にそういう方に支えられています。

れいちん：松竹さんのスゴイところは、いのまたむつみさんや藤島康介さん、中澤一登さんと、絵柄のまったく違う方々がデザインしたキャラクターを、違和感なくなじませてしまうところだと思います。てゆうか、『マイソロ3』に『テイルズ オブ レジェンディア（以下TOL）』のノーマが登場するじゃないですか。で、秘奥義のイラストで初めて松竹さんが描くノーマが見れて、すっごいうれしかったです！

大舘：そんなもんじゃないですよ（ニヤニヤ）。今回、『TOL』のファンは期待してもらっていいです！

れいちん：え、まさかのジェイ登場とか!?　グリューネとか!?　まさか、モフモフ3兄弟!!??（暴走）

大舘：お楽しみにとしか言えません（ニヤニヤ）。

れいちん：うをを う！　焦らし上手ですね…。

焦らされ覚悟でさらに貪欲に質問！テーマソングを歌うのはまさかの○○ス!?

れいちん：この質問もどうせ焦らされるだろうけど、あえて聞きます。『マイソロ3』のテーマソングは誰が歌うんですか（キリッ）。

大舘：それはまだ発表できないな（笑）。でも、皆さんのなかで、アーティストの方がどこまでゲームと向き合ってるの？　どこまでゲームを理解して楽曲を作ってるの？　っていう疑問てあるでしょ。実際はね、ゼロからスタートして曲を創っているんですよ。でも今回の曲はさらに、もう「ここまでか！」って…。これ以上は言えないけど、聴いたら「あ、これはこのゲームのためだけの音楽だ」っていうのがわかる。

れいちん：ほぉぉ～。アーティストさんは、みんな知っているような方？

大舘：知ってる。知ってるけど、もう…クロス!!!!
（一同爆笑）

れいちん：なんなんですか、それ（笑）。手を交差させてクロスって、もしや「X JAPAN」ですか（笑）。

大舘：いやいや、そんなことはないけどクロース!!!!

れいちん：なんだかよくわかんないけど、クロース!!!!　あ、でも私『TOD2』の発売前に、テーマソングを倉木麻衣さんが歌うって当てたことがあるんですよ（得意気）。だから今回も当てる気マンマンですよ！

大舘：へぇー。でも絶対に当てられないから。なんでかって言うと、そのユニット名は今日本に存在してないから。もうこれ以上は言えないな。

れいちん：えぇ!?　そうなんですか!!??

大舘：まぁまぁまぁまぁまぁ（なだめる）。という、新しい試みをしています。もうこれは『テイルズ オブ』ファンのためだけの…。聞いたら「ああそうか、大舘が言ってたのはこういうことか」と、すぐわかると思います。

ギルド・アドリビトムから依頼を受けてクエストに挑戦！　これがハマるんです!!

れいちん：ギルドから依頼を受けてダンジョンに赴くクエストがゲームのメインですけど、『マイソロ3』ではいくつくらいのクエストがあるんですか？

大舘：300以上はありますね。で、単調な内容のものはなるべくなくしてますから、遊びがいはあります。

れいちん：300ってスゴイですね！　私『マイソロ2』でも全クエストを達成するのに、1ヶ月くらいは余裕でかかりましたよ…。モンスター討伐とか、アイテム集めとか、いろいろな種類があってハマりました。

大舘：それでも、単調なものが多かったなっていう反省があったんですよ。だから、今作は歴代キャラからの特殊クエストを2倍ぐらいに増やしたんですよね。

れいちん：めっちゃ遊び応えありそうですね。クエストって、「これクリアしたら今日はやめよう」って思いながら、ついついプレイし続けちゃう。クエスト自体もおもしろいんだけど、戦闘でシリーズキャラ達と戦えるのが嬉しくて、無駄に経験値稼ぎしちゃったりとか…。

大舘：『マイソロ3』は戦闘もかなりパワーアップしてますよー。アクションでもっとも進化したのは「レディアント・ドライヴ」という新要素。これは一押しです。ゲージがなくなるまで、術技を出し放題になります。本当に強力で強い敵も倒せますし、使用感も爽快！　ここ一番というときに使ってほしいですね。

れいちん：術技出し放題ってのがたまらないですね！　『マイソロ』シリーズに限らず、『テイルズ オブ』って戦闘が本当に楽しいし、新作が出るたびに何かしら進化しているのがスゴイです。

大舘：いや、でも変わらない部分と新たに付け加える部分のバランスとか、いろいろ大変ですよ（笑）。とはいえ、僕なんかよりマザーシップタイトルを創っている馬場のほうがよっぽど大変だと思いますけどね。

れいちん：確かに、創る側の方は毎回苦労なさっているでしょうね。戦闘といえば、すごい細かいことですけど、効果音とかでもお気に入りの音とかあるんですよ。『マ

ダンジョン＆戦闘もパワーアップ!

主人公（＝プレイヤー）が所属するギルドでは、さまざまなクエストを受けることが可能。クエストでは、その内容に沿ってダンジョンなどを探索することになる。なお、ゲーム中にもムービーが挿入されることが判明した。



▲『TOV』の主人公だったユーリも参戦！　力強い味方となってくれそうだ。



▶みんなの体を包む謎の光の輪はいったい何なのだろうか？　重要な意味がありそうだが…？

▼晴れやかな表情のカノンノ。ここで公開したムービーは、いずれもゲーム中に挿入されるもの。



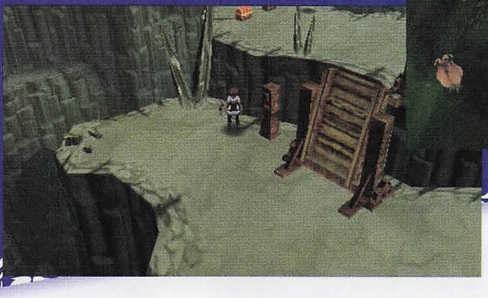
ワクワク、ドキドキがいっぱいのダンジョン！

クエストには「特定のモンスターを倒す」など、さまざまなクリア条件があるので、ダンジョンへ行きそれを満たすように行動することになる。10種類以上あるというダンジョンは、変化に富んだ地形やギミックでプレイヤーの冒険心を刺激することだろう。また、対談でも語られているように過去作を思わせる雰囲気など、ファンには嬉しい要素も。

▶『TOV』の「ケーブ・モック大森林」をモチーフにしたダンジョン。目前には敵！



▼いかにもソーサラーリングを使って、スイッチを起動させる雰囲気のギミックだが、はたして実際は…？





▶対談で話題に上っていた、松竹氏によるノーマの秘奥義イラスト。

（★3）松竹徳幸氏

『テイルズ オブ』シリーズでおなじみのフリーのキャラクターデザイナー兼アニメーター。97年に発売されたPS版の『TOD』から、ほぼすべてのシリーズ作のオープニングやゲーム内のアニメーションムービーの作画監督を務めている。さらにゲーム内で表示されるステータスや秘奥義、「スキット」のイラストなども松竹氏によるものなのだ。

イソロ』シリーズだと『1』の剣と剣がぶつかる音とか。
大舘：そう、なぜか『テイルズ オブ』シリーズのファンの方って、戦闘の効果音にめちゃくちゃこだわる方が多いんですよ！　最初は不思議だったんですけど。やっぱり効果音ひとつで、爽快感が全然違うんですよね。
れいちん：確かに効果音は爽快感と直結している気がします。ちなみに、私が一番好きなのはPS版『テイルズ オブ デスティニー(以下TOD)』の剣と剣がぶつかる、「シャキン、シャキン」っていう効果音で。逆に「ボフ、ボフッ」っていう音が鳴るのは好きじゃないんですよ。
大舘：それが、ユーザーさんのなかでは「ボフボフ」派のほうが圧倒的に多いんですよ。
れいちん：え〜〜〜〜‼
大舘：なので、れいちんさんには悪いけど『マイソロ』シリーズでは「ボフボフ」系の効果音のほうを多く採用してますね。今作の効果音も聞いてみてください（笑）。
れいちん：は〜い。…ボフボフかぁ〜。

あれ？　これはどこかで見た風景…!?
過去作をモチーフにしたダンジョンが登場

れいちん：これまでに公開されたダンジョンの写真を見たら、『テイルズ オブ ジ アビス』のダンジョンに似たものや、ほかにも過去のシリーズ作を連想させる構造のものがあったんですけど…。
大舘：そうですね。あえてこれまでの『テイルズ オブ』シリーズで見たことのあるようなダンジョンを用意しているんですよ。僕らは「レガシー要素」と呼んでいるんですけど。例えば『テイルズ オブ エターニア』の「火晶霊の谷」や、『TOV』の「ケーブ・モック大森林」など、いろいろなシリーズ作のダンジョンをモチーフにしています。で、それらの場所ではBGMも歴代の作品をモチーフとしたものが流れる。だから、シリーズファンの方々には「見覚え、聞き覚えがある」って喜んでもらえると思いますよ。
れいちん：『マイソロ』シリーズって、ホントに『テイルズ オブ』ファンの夢を叶えてくれますよね。最高です！　大舘さん、ありがとうございます‼
大舘：（笑）。れいちんさんはシリーズ作でどれが一番好きですか？　無人島に1本だけ持っていくとしたらどのタイトルを持っていく？
れいちん：えええええ、いきなりなんですか？　それは私に死ねと言ってるんですか(゜Д゜)　選べません、みんな大好きです。ちなみに、ダンジョンってどのくらい用意されているんでしょう？
大舘：あ、はぐらかした！
れいちん：ちなみに、ダンジョンってどのくらい用意されているんでしょう（2回目）？
大舘：あとでツイッターで聞きます（笑）。で、ダンジョンの数ですね。今回すべて作り直しまして、全部で10種類以上あります。ストーリーの進展度にあわせて開放されるエリアがあるので、プレイヤーの方を飽きさせないようになっていますよ。
れいちん：ダンジョン内のギミックも凝っているらしいですけど、具体的にはどんなものがあるんですか？
大舘：基本的にはシリーズおなじみの「ソーサラーリング」を使ってシカケを解いていく感じです。具体的に言うと、序盤のダンジョンの「ルバーブ連山」では、スイッチによる渡り橋ギミックを用意しています。そのほかには、フットスイッチを使ったものや、さっき言ったソーサラーリングを使ったギミックなどですね。

打てば響くアツいファンに感謝！
大舘さんからのメッセージをどうぞっ!!

れいちん：で、『マイソロ3』の発売日って2011年ってなっていますけど、ぶっちゃけいつ頃なんですか？　来春的な感じで待ってればいいですか？
大舘：まー、どうでしょうねー（笑）。
れいちん：アフレコってもう終わったんですか？
大舘：ちょっとアナタ、それはいくらなんでも、もう終わっていないとヤバイですよ！　アフレコ収録後にも作業があるんだから（笑）。9月には終わってましたよ。
れいちん：ほほう(゜∀゜)
大舘：それにしても『テイルズ オブ』って本当に恵まれたシリーズだなって、「テイルズ オブ フェスティバル2010」(★4) やゲームショウでひしひしと感じました。ファンの方々が『テイルズ オブ』を創り上げているんだなーと思いました。これまで僕が手掛けてきたほかのタイトルは、ユーザーさんとのあいだにのれんが掛かっていて顔が見えないような状態だったけど、『テイルズ オブ』の場合は、のれんを上げてお客さんの顔が見れる感じ。で、顔色を見たり体調を聞いて「へい、お待ち！」って、その人が望んでいる最高のお寿司を出すように、ゲームを創っていけるんです。また、それに対してお客さんもちゃんと反応してくれる。ありがたいことです。
れいちん：最後にいい話をありがとうございました。

ド派手な術技でモンスターをブッ飛ばせ！

ダンジョンにいるモンスターと接触すると戦闘に突入。戦いはシリーズおなじみの、リアルタイムでアクション性の高いリニアモーションバトルシステムを採用している。前作よりもキャラクターが増えたぶん、これまで以上に幅広い戦術を楽しむことができるだろう。また、キャラごとに用意された秘奥義は、松竹氏による描き下ろしイラストがカットインされ、そのあとにド派手なエフェクトと共に強力な術技が発動される。まさに、爽快感バツグンのシステムだ！



▲巨大な斧を相手に振りかざすロニの技「雷神招」。通常技のエフェクトでもこんなに派手！



▼リタが秘奥義の「エンシェントカタストロフィ」を発動。4つの術式を展開し敵を一掃する。

「レディアント・ドライヴ」がスゴい！

「レディアント・ドライヴ」とは、「オーバーリミッツ」ゲージが満タンのときに発動できる新システム。これを発動するとゲージが無くなるまで、制限なく術技を連発できるようになる。本来なら術を使うには詠唱時間が掛かるが、それも必要ないので強力な術を放ち放題♪



▲アンジュを例にしてレディアント・ドライヴ状態を説明。まず、術の「レイ」を放ったあと…



▲直接攻撃である特技の「牙突衝」で間髪入れずに敵を攻撃する。さらに敵と接近したところで…。



◀特技よりも威力が高い秘技「翔牙裂臥」で追い討ち。このように、続けざまに連続攻撃を与えることが可能だ。

(★4)テイルズ オブ フェスティバル 2010

今年の6月5、6日にパシフィコ横浜で開催された、『テイルズ オブ』シリーズのイベント。司会を『テイルズ オブ シンフォニア』のゼロス役・小野坂昌也氏と、『TOV』のエステル役である中原麻衣さんが担当。ステージには歴代キャラ達を演じる人気声優が登場し、「スペシャルスキット」などを披露してくれた。さらに、misonoさんをはじめとするテーマソングを歌ったアーティストによるライブも行われ、まさにファン熱狂のたまらないステージだったのだ。またそれだけでなく、物販ブースでは「公式パンフレット」から「限定ふわふわパン缶」まで、さまざまなグッズが発売され、こちらも大盛況だった。

れいちんよりちょっと長い一言

おはこんばんちわー。最近『テイルズ オブ』の宣伝担当、ファイン清野に「ドドスコスコスコ（×3）ラブ注入♥」な、れいちんです（白目）。すいません、徹夜で耳から脳汁が出てきて冒頭からホラ吹きました。えーと、そう、あれは10月某日。何かとお会いする機会はあったけど、ちゃんとお話することがなかった大舘さんと、ついに飲みに…じゃなくて、対談することが実現したのです。先月も書きましたが、この「『テイルズ オブ』を創るヒト。」は、目指せ「徹○の部屋」的なノリで、エライ方々を「れいちんの部屋（って、本当の私の部屋じゃないYO)」にお迎えして、ざっくばらんに対談するという企画なのです。今回は大舘さんに出会えた嬉しさのあまり、ざっくばらんになりすぎて話が脱線しすぎまんた。ちょっと反省してます、ごめんおしょうさん…。でも、でもね、イチ『テイルズ オブ』好きとしては新作情報も、もちろん目が飛び出るほど知りたいけど、それに関わっている方の人となりも興味があるんです。そんなことありませんか、全国の『テイルズ オブ』ファンの方々(同意を求める) !?　まあ、だからこそ「『テイルズ オブ』な履歴書。」っていうコーナーも毎月連載しているわけですが。…えー、話を大舘さんに戻して、と。前号の馬場さんのときも思ったんですけど、大舘さんも見た目はスポーツ万能、アウトドア大好き、朝起きたらランニング（これは本当）。そんなスポーツマン的雰囲気なイケメンなんですよ。バンナムさんの『テイルズ オブ』関係の人ってイケメン率高いんじゃないでしょうか！　ここで大舘さんプチ情報。出身地は滋賀県で、大阪弁と沖縄弁がしゃべれます。そんなわけで、また来月！　チャオ☆



◀ファイン清野がサボって似顔絵を描いてくれなかったので、大舘さんが自画像を執筆！　ステキ‼

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

舞台や音楽、表現方法などがシリーズのなかで異彩を放っていた『テイルズ オブ レジェンディア（以下TOL）』を大特集！

Vol. 7

今月のトピック

- ◉『テイルズ オブ レジェンディア』の歴史と魅力に迫る
- ◉連載コラム
- ◉『テイルズ オブ』な履歴書。

GAME ▷ゲーム 巨大な遺跡船を舞台にした異色作『テイルズ オブ レジェンディア』

TALES OF LEGENDIA

『テイルズ オブ エターニア』を手掛けた豊田淳プロデューサーが中心となって、バンダイナムコゲームス内で結成されたチーム・メルフェスにより創られた『TOL』。物語が章立てで構成されていたり、一部の楽曲を新日本フィルハーモニー交響楽団が演奏していたりしました。

キャラクターデザインは人気アニメーターの中澤一登氏

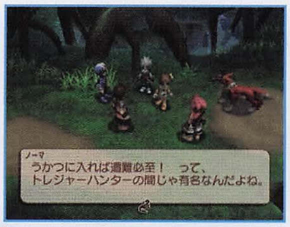
キャラクターデザインに、アニメーターの中沢一登氏を起用したことが話題に。また、全7章からなる本編をクリアすると、各メインキャラに焦点を当てたキャラクタークエストが始まり（全6章）、よりキャラクターに感情移入することができました。

～『TOL』の歴史～

PS2 05年8月25日
物語の舞台は遺跡船と呼ばれる巨大な船。おなじみの「料理」システムはパンのみの「ブレッドバスケットシステム」で、ミミーというドジっ娘のパン職人が大活躍した。

STORY 2人の兄妹が打ち上げられた遺跡船、そこには多くの謎が…

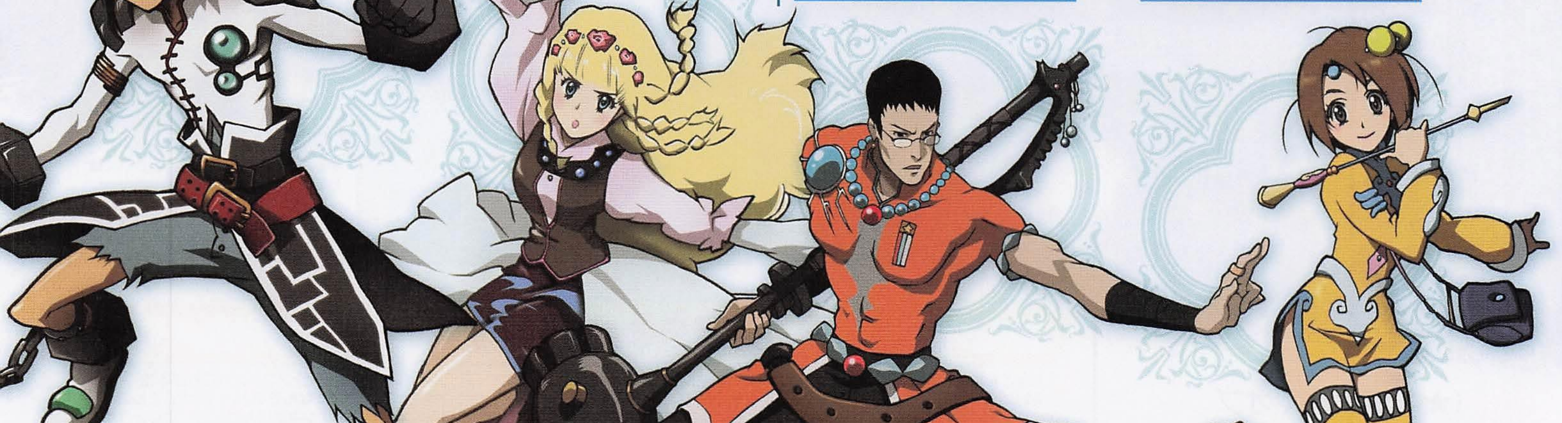
空気中に含まれる微弱なエネルギーを力の源とし、身体技能を発揮する技・爪術（そうじゅつ）。なかでも格闘系であるアーツ系の爪術を得意とする主人公のセネルは、海上の安全を守るマリントルーパーの仕事をしていました。そんな彼の身を案じながら一緒に暮らしてきた妹のシャーリィ。しかしある日、2人は目前に現れた遺跡船に巻き込まれ海を漂流し、結局遺跡船の砂浜に打ち上げられてしまいます。そしてセネルがシャーリィを捜していると、モーゼスという男が彼女を「メルネス」という存在と勘違いし連れ去ってしまうのです。こうして、右も左も分からない遺跡船でシャーリィを取り戻すための冒険が始まるのでした。そんなセネルに最初に力を貸したのは、街の保安官を務めるウィル。彼と共に情報収集を進め、その先でトレジャーハンターのノーマや女騎士のクロエなど、さまざまな仲間と出会っていきます。そして、遺跡船の謎を知ると同時に、やがてシャーリィが何者であるのか、自分達の本当の敵は誰なのかが明らかになってくるのです。果たして、セネルが最終的に導き出す答えとは…⁉



◀シリーズ2作目の3Dポリゴンを用いたグラフィックだった。



◀キャラの意外な一面がわかるスキットも、もちろん搭載♪



セネル・クーリッジ
CV:鈴村健一
○年齢:17歳　身長:171cm　体重:59kg

魔物を相手に海の安全を守るマリントルーパーで、そのため船の操縦や泳ぎにも長けている。基本的に無口なため、無愛想だと誤解されることも多い。また、行動力がある。

WRITER'S COMMENT
普段は冷静だけど、シャーリィのことになると熱血になるいいお兄ちゃん。意外とテレ屋なところもあってカワイイです（笑）。

シャーリィ・フェンネス
CV:広橋涼
○年齢:15歳　身長:154cm　体重:41kg

海水を浴びたり潮風に当たると体調を崩し、真水に浸かると回復するという、不思議な体質の持ち主。かつて遺跡船に君臨した「メルネス」の末裔と見なされ、運命が激変する。

WRITER'S COMMENT
セネルのことをとにかく慕っている彼女。彼に想いを寄せるクロエに、ライバル心を燃やしたりと、なかなか強気な一面もあります。

ウィル・レイナード
CV:千葉進歩
○年齢:28歳　身長:188cm　体重:79kg

術を得意とするブレス系爪術の使い手。灯台の街ウェルテスの保安官を務めているが、本人は博物学者だと言い張っているらしい。年長者らしく統率力と決断力に優れている。

WRITER'S COMMENT
実は彼には娘がいるのです。ウィルの感動のエピソードはキャラクタークエストで存分に楽しむことができます。ぜひプレイを‼

ノーマ・ビアッティ
CV:水橋かおり
○年齢:16歳　身長:157cm　体重:43kg

「何でも願いのかなう奇跡の宝」エバーライトを求めて遺跡船にやって来た、明るく陽気なトレジャーハンター。仲間達に対して、自分しか使わないあだ名をつけるのが好き。

WRITER'S COMMENT
パーティのムードメーカーなノーマ。セネルのことを「セネセネ」と言ったり、とにかく彼女がいると冒険がうんと楽しくなります。

ライターれいちんの ここがスゴイよ「TOL」

キャラの魅力と格闘を取り入れた戦闘にメロメロ♥

きえええ、冷静ではいられない！ だって『TOL』大好きだし仕事でも思い出がいっぱいすぎるんだもん！ そう、あれはまだ電撃PS2という雑誌があった頃。編集OやTDB達と『TOL』攻略班をつくり、毎日毎日アホな（でも役立つ）企画を考えては楽しく記事を作っていた頃…。みんな『TOL』が大好きで、ラッコみたいなモフモフ族っていうカワユスなサブキャラが登場するんだけど、彼らの語尾「～キュ」をマネしてしゃべったり。ある時は前述した「ブレッドバスケットシステム」でいろんなパンのレシピを教えてくれるミミーが、会話のなかで「パン沙雨」とかゆってフランスパンで攻撃してくるのに爆笑したり。それであげくの果てには、TDBにコックのコスプレ＆フランスパンを持たせ、リアル「パン沙雨」を再現し誌面に掲載。完全に愛ゆえの悪ノリでしたが。とにかく、サブキャラでさえもこんなに愛せてしまうのは、シナリオの田中豪さん＆松元弘毅さんのキャラクターの描写力のなせる技でしょう。だって、本編はもちろん、そのあとのキャラクタークエストでどんだけ泣いたか！ あのキャラはあのときそんな気持ちでいたのか…と、いろんな想いがめぐりました。

あと、忘れられないのが格闘技をメインとした戦闘ですね。これはプレイヤーキャラをセネルにした場合ですが、拳で敵を殴る、足で蹴る、さらには巨大な敵をつかんで投げ飛ばすというアクションが斬新で個人的にめっちゃ気持ちよかったです！ もちろん、最初は従来の『テイルズ オブ』シリーズに慣れていたので、剣で戦えないことにとまどいもしましたけど、何回かバトれば慣れちゃうもんです。「パッシングスルー」というアクションで敵の背後にまわり、ボコボコにするのも爽快。ぶっちゃけ、いつもの『テイルズ オブ』の戦闘感覚を味わいたいなら、プレイヤーキャラを剣が武器のクロエにチェンジすればいいわけですし。あと、話がビヨーンと飛びますが、『TOL』はほかのシリーズ作とは音楽の傾向も違い、なかにはボーカルの入ったBGMもあるんですよ。それがまたよくてね～。『テイルズ オブ』シリーズをずっと遊んでいる人のなかには異色作と感じる人もいるかも知れないけど、『TOL』は本当に名作です。



▲モフモフ3兄弟が超カワユス。ジェーイ！ ジェーイ（笑）！ たまらんです。


▲見よ、こんな巨大なモンスターも首根っこをつかんで投げられちゃうのだ！

よっぴの ゲーまにあ☆キャラトーク！



ゲーム大好き☆ キャラクターにもこよなく愛を注ぐ新人声優＆役者のよっぴ。そんな彼女によるキャラを中心としたコラムがコチラ♥

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。天然ドジっ娘だけど本人は認めていない（笑）。ブログは→http://ameblo.jp/yoppicopico/

ハオッ☆こんちまたまた、よっ、旦那！ …いきなり失礼しました(ﾟ益ﾟ)！ 『TOL』で、よっぴがとくに好きなキャラはノーマ！ 彼女は明るく素直で、ムードメーカー兼いたずらっ娘！ でも、大事なものを大事ってちゃんと言える強い子です。モーゼスやジェイとの掛け合いが最高におもしろい！ あ、モーゼスは出会った当初「お頭」って感じで威厳があったのだけど、一緒にいるうちにどんどんいじられキャラに。愛されてます、仲間とよっぴに。ジェイも愛しい子！ 彼は最初は人を寄せ付けないオーラを出しているんだけど、少しずつ仲間の中に溶け込んでいって、いつの間にかみんなと当たり前のように一緒にいるようになります。皮肉や冗談にも愛が感じられて、よっぴ感激(ﾟ益ﾟ)！

楽しいときは笑って、辛いときは協力し合って、信じて赦して、一緒に歩いていく。思い出は大切なままに、みんな「今」を生きているんだなぁ。『TOL』は、信じることについて考えさせられた作品。疑うことは簡単だけど、信じることって難しい。人の気持ちは確かめようがない。だから、自分が納得して進んでいくしかない。ノーマが「ししょー」の夢を信じて追い掛けたように。あと、「小さなことかもしれないけど、小さなところから、私達は繋がっていけるのだと思う」と、クロエがシャーリィに伝えたように、信じることによって生まれる絆も大切。最初は小さくても、1人1人が気付くことで、きっと大きな種族問題も解決できるんじゃないかな。

…そういえば、爪術って爪がなかったら使えなくなるのかや？ ってなわけで、次号までバイバイだキュ～(ﾟ益ﾟ)☆



はみ出し『TOL』ちょっといい話

最初に行くことになる灯台の街ウェルテスで初登場するフェロモンボンバーズ（略してフェロボン）は、エド・カーチスとイザベラ・ロビンズからなるユニットで、自称・街の顔役。何がスゴイかって、いきなり歌ってド派手に登場すること。その後、行く先々でも登場し、セネルに返り討ちされることも…。忘れられない名脇役だ。



モーゼス・シャンドル

CV:中井和哉

○年齢:17歳 身長:182cm 体重:66kg

魔獣使いをなりわいとする一族の出身で、自らも狼のような魔獣・ガルフのギートを常に従えている。山賊団の首領として知られており、各地で暴れまわっている。

WRITER'S COMMENT

関西弁のような言葉をしゃべり、一見ガラが悪そうだけど、実は人情味あふれる気のいいあんちゃん。ギートとは家族同然の関係。

クロエ・ヴァレンス

CV:浅野真澄

○年齢:17歳 身長:167cm 体重:49kg

さる王国の名門騎士・ヴァレンス家の令嬢で誇り高き騎士。誰にも言えない理由で、遺跡船にやって来た。剣の扱いに非凡な才能を見せるが、年頃の女性らしい一面も…。

WRITER'S COMMENT

セネルにほのかな想いを抱いていて、それを指摘されたときの態度はまさにツンデレ♥ とっても凛々しくてかわいい女性です。

ジェイ

CV:白石涼子

●年齢:16歳 身長:155cm 体重:47kg

素早さを生かしたアーツ系の爪術を使う少年。冷静で情報分析能力に長けており、パーティ内では参謀的な役割を務めることが多い。また、かなりの皮肉屋で毒舌。

WRITER'S COMMENT

普段は飄々としているジェイだけど、幼少の頃から一緒だったモフモフ族達には強く出られずペースを狂わされっぱなしなのです☆

グリューネ

CV:川澄綾子

●年齢:？歳 身長:175cm 体重:53kg

ブレス系の爪術を操る記憶喪失のお姉様。周囲の状況に左右されることなく、とにかくいつでもマイペース。ほんわかムードをまき散らし、人々を和ませてしまう。

WRITER'S COMMENT

とある遺跡で寝ていた不思議な女性。術のほかに、花瓶を鈍器のように使って攻撃します（笑）。しゃべりかたもまったり～～。

『テイルズ オブ』な履歴書。

『テイルズ オブ』シリーズってどんなヒトが関わっているの? **そんな疑問がまるわかり!!**

『テイルズ オブ』シリーズに関わっているスタッフの方々にスポットを当てて、履歴書というカタチで人となりを探っちゃおう！ というコーナーです♪ 今回ご登場頂くのは、『マイソロ』シリーズのカノンノのキャラクターデザインを手掛けている岩本稔さん。大舘さんの暗躍…いや、ご協力によりご本人の顔写真をゲットです！ イケメンメガネ青年(;゜∀゜)=3



ふりがな：いわもと　みのる

氏名：岩本　稔

性別：男・女・その他（男に丸）

誕生日：12月5日

血液型：O 型

身長：166cm

所属部署：株式会社バンダイナムコゲームス スタジオ統括　第1スタジオ ビジュアルアートディビジョン　VA2部　VA5課

趣味：やっぱり絵を描くこと スポーツと、読書

好きな食べ物：おでん　ヘルシア緑茶 会社近くの"IKADA"のとんかつ うめ茶漬け　ねぎとろ丼

『テイルズ オブ』シリーズ以外の好きなゲーム：ラグナロクオンライン 風のクロノア　三国志大戦 格闘ゲーム、RPGはどれも大好きです

『テイルズ オブ』シリーズとの出会い

『テイルズ オブ ファンタジア』を中学時代に初めてプレイしました。キャラ同士が仲良く"喋り"ながら冒険することがとても衝撃的でした。説明書を読まずにはじめたので、序盤のダンジョンで瓦礫をどけて道を作る仕組みが解らず6時間くらい悩んだのはいい思い出。おかげでレベルあがって以後しばらくさくさくプレイでした。

関わった『テイルズ オブ』シリーズとその関係

入社後、最初に関わったのが『テイルズ オブ レジェンディア』で、背景全般を担当しました。
その後、『テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー』シリーズのキャラクターイラスト、職業パブイラストを担当し、『テイルズ オブ ヴェスペリア』ではアートディレクターを担当しました。 その他にも多数参加してます

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』とその理由

全部！なのですが、その中でも『マイソロジー』と『ヴェスペリア』は別格ですね。
『マイソロジー』はパッケージも担当でき、子供のころからの夢を叶えられた仕事でしたので印象深いです。
『ヴェスペリア』は初のアートディレクターとして右も左も解らないところから必死に駆け抜けた数年間でした。
当時お世話になった方々には頭があがりません。
本当にありがとうございました！

とくに思い入れのある『テイルズ オブ』キャラクターとその理由

やっぱり**カノンノ**と**ラピード**です！

キャラクターデザインという産みの苦しみも、喜びもめいっぱい経験したので。関わられた方々の素敵な魔法で、とても愛されるキャラになってくれました。



カノンノ・グラスバレー From TOW RM3



ラピード From TOV

『テイルズ オブ』シリーズのエピソードや裏話

レディアントマイソロジー1のカノンノの没案は実は40案以上もあるんです。
緊張して力んでいたのでしょうかね。
なかなか納得のいくデザインにならず、うんうん唸っていると、先輩がアドバイスをくれながら一緒に徹夜して付き合ってくださいました。
その先輩がテイルズ オブ ジ アビスを担当された奥村さんなんです。

今後の『テイルズ オブ』シリーズでやってみたい事

学園ものテイルズ！
あと、ネットワークを利用して友達みんなで同じ世界を冒険できるものをつくってみたいです。

あなたにとって『テイルズ オブ』シリーズとは？

大好きで大切な、"**宝物**"のようなものです。
プレイヤーとして15年、作り手としても8年になるんですね。しみじみ。

フリースペース

仕事で関わったソフトやグッズを、部屋の神棚のようなところに飾っているのですが、8年もやっていると随分増えてきまして、先日とうとう溢れ出してしまいました。
マイソロジー1のPSP同梱版や、劇場版ヴェスペリアのブルーレイ予約特典についてくるちびラピードのぬいぐるみなど、レアなアイテムもいっぱいです。
これらはもうお墓にまで持っていく事になりそうですね。



「もうすぐ」遊べる注目ゲーム

―10月16日～11月25日発売―

CONTENTS



いよいよ発売直前!!

冒険への出発準備は完了した!!

核戦争で荒廃したアメリカを舞台にしたユニークな世界観と、自由度の高いゲーム展開で、世界中で高い評価を得ているRPG『Fallout』シリーズ。その最新作『Fallout: New Vegas』が、11月4日にいよいよ発売される！　そこで今回は、主人公が旅するアメリカ大陸の南西部、「モハビ・ウェイストランド」と呼ばれる砂漠地帯で活動する巨大勢力や、前作『Fallout 3』から大幅に改良されたゲームシステムなど、サンプルROMから判明した本作の重要なポイントを、一気にまとめて大公開！　さらに、ひと足お先に本作の序盤を実際にプレイした様子を、誌上リプレイの形でご紹介しよう。この記事を読めば、ネオンが光り輝く砂漠の歓楽都市「ニューベガス」へと旅立つための準備は万全だ！

Fallout: NEW VEGAS

Fallout: New Vegas

2010年11月4日発売	¥8,190(税込)		
PS3	ジャンル	RPG	SF 冒険
	メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス／開発元:Obsidian Entertainment	
	備　考	プレイ人数:1人用	

2010年11月4日発売	¥8,190(税込)		
Xbox 360	ジャンル	RPG	SF 冒険
	メーカー	発売元:ベセスダ・ソフトワークス／開発元:Obsidian Entertainment	
	備　考	プレイ人数:1人用	

『New Vegas』のココに注目① Trait

今作のキャラメイクでは、「Trait」と呼ばれる特殊なPerksを、最大2個まで選択できるようになっている。通常のPerksが、能力値や戦闘ダメージが上昇するというプラスの効果だけを持つのに対し、Traitは「APが増加する代わりに防御力は低下」といった具合に、マイナスの効果もあわせ持っている。そのぶん、キャラの個性がより強く表現されるわけだ。もしマイナスの効果がイヤな場合は、あえて取得しないというのも手だ。

『Fallout』の基本① 世界 WORLD

核戦争後のアメリカ大陸

『Fallout』シリーズの舞台は、全面核戦争によって文明が壊滅してから数百年が経過したアメリカ大陸。地下の核シェルターなどに避難して生き残ったわずかな人々は、ガレキの中で廃品をかき集めて住居を作り、放射能に汚染された水や食料を口にしながら日々の生活を送っている。突然変異によって巨大化した昆虫やミュータント、そして武装したギャングや奴隷商人達の襲撃に怯えながら暮らすこの世界では、今日を生き延びること自体が冒険だ！

『Fallout』の基本② 戦闘 BATTLE

一時停止で急所を狙い撃て！

『Fallout: New Vegas』の戦闘は、前作から引き続き、FPS／TPS形式で銃や近接武器を駆使して戦うリアルタイムバトルだ。ただ、戦闘中には「V.A.T.S.」と呼ばれるモードが発動可能で、時間を一時停止状態にすることができる。その状態で一定の行動ポイント（AP）を消費することにより、敵の頭や武器といった特定の部位を選択して、命中率を確認しながら攻撃を実行できる。これにより、コマンド選択方式のような戦い方が可能となる。

『Fallout』の基本③ 自由 FREEDOM

善人にも悪人にもなれる！

『Fallout』シリーズでは、ゲームの展開はすべてプレイヤーの判断に委ねられている。クエストの解決方法1つをとっても、会話による交渉だけで事態を乗り切ることもできるし、逆に関係する人々を皆殺しにして、クエストをむりやり終了させてしまうこともできる。ミュータントやギャングから人々を守る善人となるのか、それとも悪の盗賊一味に加わって、略奪の限りを尽くすのか。自分で選んだ道なら、それがどんな生き方でも“正解”と言えるのだ！

PROLOGUE

主人公を銃撃し、「ある物」を奪っていった犯人は？



◀カウボーイを自称する陽気で親切なロボット・ヴィクターは、主人公にとって命の恩人となる。

配送業者からの仕事を請け負い、「ある物」を届けることになった主人公。ところが主人公は、チェック柄のスーツを着たキザな男が率いる、ならず者の一団に捕まってしまう。そして「ある物」を奪われたあげく、スーツの男に銃で撃たれてしまうのだった……。

主人公が気がつくと、そこはグッドスプリングスの町に住む医者、ドック・ミッチェルの診察室だった。銃で撃たれた主人公は、一味によって町外れの墓場に埋められてしまったのだが、カウボーイ気取りのロボット・ヴィクターが主人公を掘り出して、ドック・ミッチェルのところに運んできてくれたのだった。

ドック・ミッチェルの診察を受けて、体力を回復した主人公は、グッドスプリングスの町に出た。スーツの男を追跡して、奪われた物を取り戻すのか。それとも奪われた物のことは忘れて、新たな人生を送るのか。ここから先の行動を決めるのは、プレイヤー自身だ！

『Fallout: New Vegas』最速誌上リプレイ PART 1



「ニューベガス」の街を目指し旅してみよう!!

■ネオンの輝きは見えたけれど……

『Fallout: New Vegas』に触れるのは、実は今回のプレイで2回目。ちょうど1カ月ほど前のTGSで15分ほど試遊をしてきたのですが、そのときはニューベガスの街をうろついて、カジノでギャンブルを体験することができました。そこで今回のプレイでは、TGSで訪れたニューベガスのカジノに、自力で到達することを目標にしてみました。そのために最初のキャラメイクで、能力値のボーナスポイントをすべて「運」のステータスに投入！　これでカジノに行けば、大当たりの連続でガッポガッポの大儲けですよ。ウヒヒ。

そんなわけでドック・ミッチェルの診察も終わり、グッドスプリングスの町へと繰り出したわけですが、まずはニューベガスがどこにあるかを調べなきゃいけない。ドクターが「酒場へ行け」と言ってたのを思い出して行ってみると、そこで出迎えてくれたのはサニー・スマイルズという女性と、彼女の愛犬・シャイアン。彼女は「銃の扱いを練習するついでに、ゲッコー狩りに行ってみない？」と誘ってくれました。サニーと一緒に町外れの井戸へ出かけると、エリマキトカゲみたいなゲッコーが数匹、こちらに向かって突進してきます。けっこう愛嬌のある顔つきで、なんだかキュート。『Fallout 3』では最初の敵が巨大ゴキブリで、友人にドン引きされたのとは大違いです（笑）。調子に乗って、「V.A.T.S.」も使わずに銃を乱射してたら、ゲッコーだけじゃなくて、シャイアンもひっくり返ってます。どうやら、うっかり誤射しちゃったみたい（汗）。サニーとの間に気まずい空気が流れますが、たとえNPCが死んでも物語が進行していくのが『Fallout』の自由度だよね！　とムリヤリ自分をごまかして、先へと進むことにします（爆）。

酒場へ戻って町の人達に話を聞くと、ニューベガスは町から北の方角にあるとのこと。一方で、主人公を襲い配達物を奪ったスーツの男は、それとは正反対の南へ行ったとのこと。スーツの男の行方も気になるけど、今回の目的地はあくまでニューベガス！　北に向かってテクテクと歩いていきます。

途中でギャングを撃退したりしながら北に進んでいくと、採石場作業者の一団に出くわしました。彼らに話を聞くと「この先でデスクローが出没して困ってるんだよ」とのこと。……って、デ、デ、デスクローっすか!?　それって『Fallout 3』では終盤に登場した、メチャ強いクリーチャーですよ！　ニューベガスの手前に、なんでそんなヤツがいるんですか!!

諦めきれずに進んでいくと、案の定、デスクローに襲われて即死。う〜ん、やっぱり正面突破は諦めて、回り込むしかなさそう。そこで東の山岳地帯へと上っていくと、今度はガリガリガリッというイヤな音が。ゲゲゲッ、ここは放射能汚染地帯じゃないですか！　このままだと体調に悪影響が出てしまうので、放射能耐性を上昇させるRAD-Xを服用してから、急いで元の方角へ引き返します。トホホ、こりゃマイッタなぁ……。

日が暮れて周囲が暗くなると、山の向こうがぼんやりと明るくなっているのに気がつきました。ニューベガスの街でネオンがキラキラと輝く様子が、高台から綺麗に見えるのです。こんな目の前なのに、たどり着けないなんて……。ネオンの灯りを見ながら、作戦を再検討します。主人公を襲ったスーツの男は、その服装から考えて、たぶんニューベガスの住人でしょう。ということは、スーツの男の足取りを追えば、ニューベガスにたどり着けるのでは？　とりあえず、次の進路は南に決定です！

PART2へ続く

『New Vegas』のココに注目② ドリンク

『Fallout』の世界で、核戦争以前から人々の間で大人気のドリンクといえば、もちろん「ヌカ・コーラ」だ。『Fallout 3』では、レアなヌカ・コーラを収集しているお姉さんも登場したので、印象に残っている人は多いはず。『Fallout: New Vegas』にもヌカ・コーラは当然ながら登場するが、ほかにも新たなドリンクの存在が判明！　その名は「サンセット・サルサパリラ」。飲むとどんな味がして、身体にどんな影響があるのか、非常に気になるところだが……。



サンプルROMで判明！『Fallout 3』からココが進化!!

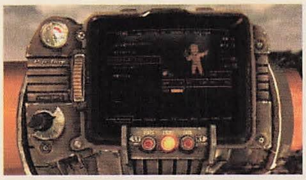
『Fallout: New Vegas』で導入された新要素

『Fallout: New Vegas』のゲームシステムは、基本的に前作『Fallout 3』を踏襲しており、そこにいくつもの改良が加えられている。ここからは、実際にサンプルROMをプレイしてみてわかった、本作ならではの新要素を紹介しよう。いずれの要素も、ゲームの楽しみをよりいっそう深めてくれるものばかりだ！

これまでに公開されていた新要素を確認！

パーツを組み合わせて武器を改造

銃などの武器に専用のパーツを装着することで、装弾数を増やしたり、攻撃力をアップさせたりといった強化が可能になった。いったん取り付けたパーツを取り外すことはできないが、改造した武器はその価値が上がるため、より高値で売ることができる。



仲間に詳細な指示が出せる

仲間となったキャラクターに話しかけると、コンパニオンホイールを呼び出すことができる。これを使って、仲間にプレイヤーとの距離間隔や、積極的に敵を攻撃するかどうかといった指示が出せるのだ。仲間との会話で、新たなクエストが発生することも！



『New Vegas』の新要素① 勢力 FACTION

町や勢力ごとに主人公との友好度が変化

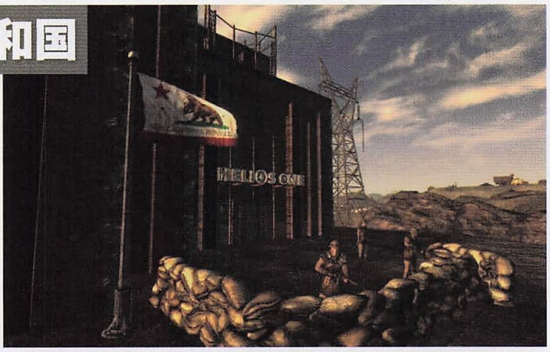
右で紹介しているように、今作の冒険の舞台であるモハビ・ウェイストランドでは、3つの大きな勢力が互いに牽制しあい、ときには戦闘を繰り広げている。これら三大勢力以外にも、この地域には脱獄犯の集団やギャング達、さらには平穏に暮らしている町の住民など、さまざまな中小勢力が存在している。本作では、こうした町や勢力の1つ1つに、主人公との友好度が設定されており、主人公の行動しだいでどんどんと変化していく。その勢力の利益となる行動を取れば、人々の態度が協力的になり、より有利な情報を聞き出すことができるようになる。逆に、勢力に所属する人間を殺したりすると、その勢力集団が敵に回り、主人公の姿を見かけただけで攻撃してくるようになる。どの勢力を味方につけて、どの勢力と敵対するかをプレイヤー自身が選ぶことで、ゲームの展開が大きく変化するのだ！ ちなみに、各勢力の自分に対する評判は、腕に装着している情報端末「Pip-Boy 3000」で、プレイ中にいつでも確認することができる。

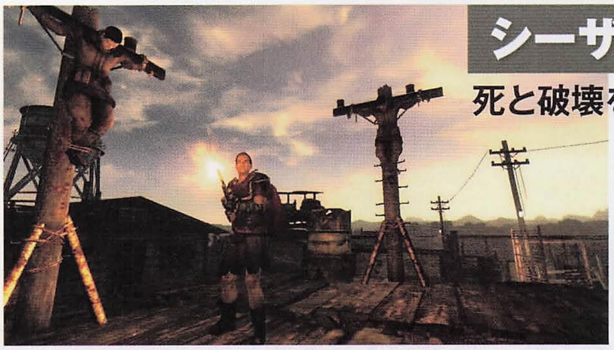
モハビ・ウェイストランドで争う三大勢力

新カリフォルニア共和国

荒れ果てたこの地に秩序をもたらす武装集団

通称NCR。カリフォルニアから東へ向かって勢力を伸ばしているこの武装集団は、戦前のような社会秩序を回復しようと活動している。ニューベガスに電力を供給するフーバーダムも、現在はNCRが管理している。この地域の治安を改善するための努力を続けているが、人員の不足もあり、なかなか思うようには進んでいないのが現状だ。





シーザー・リージョン

死と破壊を巻き起こす奴隷商人

首領のシーザーに忠誠を誓う兵士達によって、ローマ帝国の軍隊のような組織を作り上げている戦闘集団。彼らの襲撃を受けた町では、抵抗する者はハリツケにされて殺されてしまい、生き残った者は奴隷として売られてしまう。現在、モハビ・ウェイストランドの各地に侵攻中で、フーバーダムの支配権をめぐってNCRと戦闘を繰り広げている。

Mr.ハウス

ニューベガスのカジノを牛耳る謎の男

ニューベガスの歓楽街「Vegas Strip」を統治し、カジノを牛耳っている謎の人物。この街に存在している3つのファミリーも、このMr・ハウスと呼ばれる男の統治下にあるようだ。また、対立が深まるNCRとシーザー・リージョンの争いにも介入し、資源の確保を試みている模様。彼の行動の目的とは、いったい……？

『New Vegas』のココに注目③ 通貨

本作では、ヌカ・コーラのビンの王冠（ボトルキャップ）が通貨の代わりとして、さまざまな取引に使用されている。ところが、モハビ・ウェイストランドに新たな秩序をもたらそうとする新カリフォルニア共和国（NCR）は、独自の紙幣を発行し、労働者への報酬として配っている。ただし、この紙幣はNCRの勢力下でしか利用価値がないため、結局はキャップに換金してから使われることが多いようだ。また、シーザー・リージョン通貨もあり、同様に勢力下でのみ有効。

『New Vegas』の新要素②
アイテム
ITEM

素材を組み合わせて弾薬や料理を作成できる

『Fallout: New Vegas』では、『Fallout 3』と同様に、探索によって手に入るさまざまな廃品を、作業台で組み合わせて強力な自作武器を作成することができる。そしてさらに、倒した生物の肉や道端に生えている植物などを集めてたき火のそばに行くと、それらの素材を組み合わせて、料理や回復アイテムを作成することが可能になった。このようにして作成した武器や料理は、自分で使用するだけでなく、もちろん商人に売ることもできる。作成可能なアイテムの種類が、前作と比べて膨大な量に増えているため、回収した廃品を加工してお金を稼ぐといったプレイスタイルも、よりやりがいのあるものになっている。さらには銃の弾薬も、同様の方法で作成することが可能だ。弾薬を分解して別の口径の弾に作り替えたり、より威力の高い弾薬にしたりといったことができるので、戦略の幅も広がる！



発砲後の薬莢も再生できる

主人公が銃を発砲するたびに、使用した弾薬の薬莢が手元にたまっていく。弾薬専用の作業台であるリロードベンチで、この空薬莢に火薬を詰め直すと、再び銃弾として再生できる。弾薬が残り少なくなった場合には、大いに役立つだろう。

『New Vegas』の新要素③
ギャンブル
GAMBLE

ニューベガス以外の各地の町にもカジノが存在する

一大歓楽街であるニューベガスでは、カジノを訪れてチップを購入することで、さまざまなギャンブルを楽しむことができる。「スロットマシーン」「ルーレット」「ブラックジャック」といったものが用意されているが、ギャンブルの結果はプレイヤーの判断に加えて、主人公の「運」のステータスにも左右されるようだ。運を成長させておけば、一攫千金が期待できるかも！　また、ニューベガス以外の町にも、こうしたギャンブルを楽しめるカジノがいくつか存在している。ついついギャンブルにのめり込み、時間を忘れて遊びほうけてしまうこともあるだろうが、それもまた1つの生き方だろう。



▲チップを入れてリールを回そう！　自分で止めることはできないので、当たる確率は「運」しだい!?



▶赤と黒の色・好きな数字にチップを賭けて、回転するホイールに投げ込まれた球の行方を見守ろう！



「キャラバン」でNPCと対戦！

カジノでのギャンブルに加えて、旅の途中で出会ったNPCを相手に、「キャラバン」と呼ばれるオリジナルのトランプゲームで対戦することができる。キャラバンでは、30枚以上のトランプカードを自由に組み合わせてデッキを作成し、そこからカードを引いて使用する。対戦では、両プレイヤーがカードを順番に出し合い、互いに向かい合う3つのカードの山を作り、向かい合っている山のカードの合計点数を先に21～26の間に収まるようにすると契約成立。契約を成立させた山が多い方が勝ちとなる。また、J～K・A・JOKERにはそれぞれ特殊な効果があり、ルールを理解するまでが大変だが、一度ハマるとやめられない!?

『Fallout: New Vegas』最速誌上リプレイ PART 2

■南の方角で凶悪な勢力と遭遇！

ニューベガスの美しい夜景は目にしたものの、強敵や難所に阻まれて、出発地のグッドスプリングスまで引き返すはめに。そこで、スーツの男の足取りを追う形で、いったん正反対の南の方角へと抜けることにしました。放射能に汚染された山岳地帯の東側へとグルッと回り込み、そこから北に向かって、改めてニューベガスを目指します。ところが、途中で通りかかったプリムの町では、脱獄囚の一団が町を占拠しており、問答無用でこちらを攻撃してきました。激しい銃撃戦を繰り広げて脱獄囚達を退治し、町をなんとか解放して、さらに先を急ぎます。

すると、山の上に巨大な銅像が立っている、不思議な場所を発見。近づいてみるとそこは、NCR軍の前哨基地でした。本来なら、NCR軍がこの地を往来する行商人の安全を守ってくれるはずなのですが、人手不足でなかなかうまくいっていないようです。そんな折、1人の女性兵士から「ニプトンの町の様子がおかしいから、ちょっと偵察してきてほしい」と頼まれました。ニプトンの町といえば、スーツの男が向かったはずの場所。目的地でもありますから、依頼を快く引き受けました。

ニプトンの町に近づくと、あちこちで火の手が上がっています。町の広場でハリツケにされている住民達の横に立っているのは……シーザー・リージョンだ!!　正義の味方を目指すのであれば、ここで連中に戦いを挑むべきでしょうが、自分はニューベガスのカジノを目指しているただの旅人なわけで（爆）。こんな凶悪な連中と一戦交える気など、サラサラありません。NCR軍の基地に戻って状況を報告したらのち、炎上するニプトンの町をあっさり迂回して、さらに先へと進んでいきます。

南から山岳地帯を回り込んで、改めて北を目指して進んでいくと、巨大な恐竜をかたどったモーテルを見つけました。ノバックの町にあるこのモーテルでは、部屋を借りることができます。『Fallout 3』では、ゲームの冒頭で訪れるメガトンの町でわりとすぐに自分の部屋を持つことができましたが、今回のプレイではこれだけの旅を続けて、ようやく自分の部屋を持てたわけです。今後はココを拠点にして、じっくり探索してみましょうか……といったところでひとまずプレイを終了。

ここまでのプレイに費やした時間は、約6時間ほど。探索あり、戦闘あり。ご紹介できなかったイベントもいろいろありましたが、それでも印象としては、起承転結の「起」の部分すら終わっていないといったところ。なにしろ、本作のメインとなるニューベガスの街にもいまだ到達できていないのですから、物語としてはまだまだこれからです。今回移動した範囲も、マップ全体のほんの1割ほど。モハビ・ウェイストランドにはいったいどんな冒険が用意されているのか、この続きはじっくりと時間をかけて楽しんでみたいと思います！

ここまでのプレイ状況

- ■プレイ時間：6時間10分
- ■レベル：5
- ■発見済みの場所：16ヶ所
- ■殺した人型：39人
- ■殺したクリーチャー：50匹



▲恐竜形の建物が看板となるノバックの町が、今回の旅のとりあえずの終着地。ちなみにこの恐竜、口の中まで登れます

ニューベガスへの道のりはまだまだ遠い……。

『New Vegas』のココに注目④ ラジオ

『Fallout 3』と同様に、今作でもラジオ放送の電波をキャッチして音楽やDJのトークを聞くことができる。ニューベガスの街から発信されている放送では、さすがに大都会らしく、ちょっと小粋で大人な雰囲気のおしゃべりが楽しめる。それ以外にも何か聴けないのかと調べてみると、オネェ言葉の野太い声で話す、ヘンテコな会話が飛び込んできた。内容をよく聴いてみると……DJはスーパーミュータントだってぇ!?　この地域って、いったいどうなってんの？



王になる者は規律正しくあるべきだ

偉大なる英雄として生きるか――

FABLE III

フェイブル III

奇才クリエイター、ピーター・モリニュー氏が手がけるRPG『Fable』シリーズ最新作の発売まであと2週間！　今回は本作の自由度の高さを象徴する「善」と「悪」の行為を紹介する。

Fable III			
2010年10月28日発売	通常版:¥7,140(税込)／リミテッドエディション:¥8,190(税込)		
Xbox 360	ジャンル	A･RPG	ACT
	メーカー	発売元:マイクロソフト／開発元:Lionhead Studios	冒険
	備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	育成

～名君を目指して王道を進む規律の物語～

『Fable III』の主人公は、兄でもある王・ローガンの暴政に頭を悩ませている王子。彼は暴君と化した兄を止め、民衆を救うべく行動を起こしていく運命にあった。果たして革命は成功し、民衆を正しい道へと導くことができるのだろうか？

また、王子たる身分である自分には、従来作の主人公とは比べものにならないくらい、選択する責任と結果が大きくつきまとう。主人公が有する巨大な権力で、物語の舞台であるアルビオン大陸をどのような世界へと変えていくのだろうか……。

決断　民衆か彼女か究極の選択が迫る

物語の冒頭で兄・ローガンによって、自分の彼女の命と民衆の命を天秤にかけられ、選択を迫られる主人公。どちらも選ばないと……。



◀彼女と民衆、どちらもかけがえのない命だ。自ら決断しない場合は、兄からの非情な裁きが下されることになる。

愛情　1人の親として我が子を想う

王子といえども1人の人間。ときには国の平和だけでなく円満な家庭を築くことも求められる。自分の家庭を守ることが、ひいては国を守ることにもつながっていくのである。



◀結婚はゲーム中に登場するほとんどの人物と行える。結婚後にベッドインをすれば、やがて子宝を授かることになるだろう。

信念　逆境下でも自分の信じる道を突き進む

王である兄に逆らい、追われる身となってしまった主人公。とある街でローガンの兵士に周囲を取り囲まれてしまう。圧政に苦しめられる民衆を救うためにも、ここで命を落とすわけにはいかない。多勢に無勢だが、ここは自らの身を守り、前に進むために戦う。



◀主人公に安息の地は少ない。街中を歩いているだけで囲まれるなんてケースも。

矮小なる悪党として生きるか――

『Fable』の世界は自分を映す鏡である

2005年に初代Xboxで1作目が発売されて以来、本作で3作目を数える『Fable』シリーズ。本シリーズは、プレイの自由度の高さとクリエイターのメッセージ性の強さで話題になったRPGだ。本シリーズの自由度の高さというのは“クエストをこなす順番”や“探索できるエリアの広さ”などのイベントに準じた行動順や移動可能な範囲を指すだけに留まらない。本シリーズがほかのRPGと根本的に異なるのは、この自由度の高さをキャラクターの行為や生き方に密接に絡めて、多様な人生を送れるようにしてある点だ。そもそもRPGとは、キャラクターを演じるゲームのこと。『Fable』シリーズはファンタジー世界を冒険することに加えて、その世界の住人になることを目指して作られているといっても過言ではない。シナリオを順番になぞり、決められた人格のキャラクターを操作していくのではなく、その世界で1人の人物になりきり、どのように振る舞うかが問われるゲームなのである。善行を重ね、世界を救う偉大な勇者として生きるもよし、悪行三昧で世界を混沌に陥れる悪党として生きるもよし。『Fable』シリーズはプレイヤーの考えや心のありようを行動やイベントに反映する、まさにプレイヤー自身の物語である。

～欲望のままに覇道を進む奔放な物語～

主人公は兄と同様、あるいは兄以上の暴君となって民衆を苦しめることもできる。国の政治や平和を考えず、ひたすら悪の道を邁進するということもできるわけだ。また、単なる一市民として兄も民衆も気にせず自由気ままな冒険の旅に出るのもいい。王子という身分を隠してアルビオン大陸をめぐり、市民との交流を深めながら、国の行く末を憂うなんてこともできる。いずれにしろ、自分の欲望を優先して自由奔放な生き方ができるのも『Fable』シリーズの懐の広さといえる。



乱暴　うさ晴らしのためにどこでも攻撃魔法をブッ放す

この世界にはさまざまな魔法が存在し、主人公はそれらを自由に操ることができる。フィールドでモンスターや盗賊と戦う際は、強力な攻撃魔法が有効だが、何も戦闘時にしか使えないわけではない。興味半分で、あるいは単にムシャクシャしたからという理由で街中で魔法をブッ放し、人を殺めることも可能だ。ただしその場合、民衆の態度は大きく変わってしまうだろう。



◀複数の敵を一気に倒すには魔法が一番。それは敵だけでなく、一般人にも当てはまることなのである。

肉欲　愛人を囲ってハーレム状態

この世界に住む人々の恋愛は、かなり自由奔放だ。複数の異性と親しくできたり、結婚していても言い寄ってくる異性がいたり、同性愛者と結婚できたりする。したがって、主人公がどういった恋愛をするのかも自由だ。普通の恋愛はもちろん、同じ街で妻のほかに愛人を囲うことも、さらに重婚することすら可能だ。


※写真は「FableⅡ」のものです

▲愛人同士が顔を合わせれば、それはもう、どう考えても修羅場の予感しかしないというものだ。

犯罪　気に入らないヤツを人気のないところに連れ出して……

街中で魔法を放つようなハデな行為のほか、ひっそりと邪魔者を消すようなこともできる。こういった犯罪が人に見られると、たちまち衛兵が駆けつけて取り囲まれてしまう。だが、対象人物を人気の少ない場所に連れ出して、誰にも気づかれないうちにどうにかすれば……。

ときには排除も必要



◀誰にも気づかれない場所で対象者を消せば、衛兵に囲まれることもなく完全犯罪が成立するというわけだ。

NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE

ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル

発売直前!! 最狂!?

強烈なまでの個性とユーモアに富んだ独自の世界観で殺し屋・トラヴィスが送るさすらいの日々を描いた『ノーモア★ヒーローズ2（以下、ノーモア2）』。前作を遥かに凌ぐその魅力を、開発者インタビューでブッた斬る！



ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル		
2010年10月21日発売	通常版:¥7,140(税込)／限定コレクターズBOX:¥8,980(税込)	
Wii ジャンル	ACT(殺し屋アクション)	ACT
メーカー	発売元:マーベラスエンターテイメント／開発元:グラスホッパー・マニファクチュア	
備考	プレイ人数:1人用	

総監督・須田剛一氏が語る ココがイカすぜ、スッゲーぜ!!

発売まであと1週間を切った本作のスゴさに迫るべく、総監督である須田剛一氏に直撃インタビュー！　本作の魅力はもちろんのこと、アイデアの出所や影響された作品といった開発秘話にいたるまで、とにかく熱く語ってもらった。

須田剛一氏プロフィール

グラスホッパー・マニファクチュア代表取締役にして、本作の総監督。独自色の濃い作品を作るクリエイターとして、国内はもとより海外でも高く評価される。



★キャラクターに込められた魅力の数々

──『ノーモア2』では「シノブ」や「ヘンリー」もプレイヤーキャラとして使用できるようになりましたね。

須田：『ノーモア』をプレイしたファンから「トラヴィス以外のキャラクターも使いたい」という要望があったんです。また、開発スタッフからも、作りたいという意見がありました。**（イカすところ①）**

──シノブやヘンリーをプレイの最初からではなく、ステージ限定で使用できるようにした理由はなんでしょうか？

須田：トラヴィスの生き様を一貫して描きたかったからです。ほかのキャラはストーリーの途中で入れることにしたほうが、組み立てやすかったんですよ。元々このゲームはトラヴィスありきなので、「シノブ」を主役にして1本シナリオを書くことは難しかったという理由もあります。

──『ノーモア』よりさらにキャラクター

プレゼント!! 須田剛一 コザキユースケ 氏直筆 サイン入り色紙をアゲちゃうヨ



本作の総監督・須田剛一氏と、キャラクターデザイナー・コザキユースケ氏の寄せ書き入りサイン色紙を1名様にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、以下の宛先までお送りください。締切は2010年10月14日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

宛先
〒160-8326
(株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部
『ノーモア2』色紙プレゼント係

物語を紡ぐブッ飛んだヤツら

トラヴィス・タッチダウン
超イカした殺し屋



本作の主人公であり、ビーム・カタナを自在に操る殺し屋。本人は二枚目気取りだが、どこかヌケている。本作では親友の死に怒り悲しみ、そのハケ口として激闘に身を投じる。

シルヴィア・クリステル
謎のエージェント



謎多き美女で、全米殺し屋協会のエージェントを自称。3年ぶりにトラヴィスの前に現れたかと思えば、殺し屋ランキングで再び1位を目指して戦うように誘いをかけてくる。

シノブ・ジェイコブス
トラヴィスの弟子？



日本刀使いの殺し屋。前作でトラヴィスに敗れて以来、一方的に彼を"マスター"と呼んで師事している。もっとも、彼を師以上の感情で見ているというウワサもあるが……。

ヘンリー・クールダウン
トラヴィスの双子の兄



トラヴィスと生き別れていた実の兄で、前作では運命の（？）再会を果たした。腕はかなり立つものの、本作ではカチンコチンに冷凍されたりと、あまりいいトコロはない。

用語をクールに解説①「エル・トポ」
奇才アレハンドロ・ホドロフスキー氏が監督・脚本・音楽・主演と1人4役を務めたメキシコ映画（1970年公開）。ガンマンである主人公エル・トポの戦いを中心に物語が描かれている。随所に独特の価値観や哲学が垣間見え、「最高の完成度、そして最もクレイジー」と称されている。その難解な内容ゆえにカルト扱いされる傾向にあるが、熱狂的なファンを持つ名作としても知られる。現在「ヒューマントラストシネマ渋谷」にて、奇跡のデジタルリマスター上映中！

開発者インタビューでイカせてやろう!!

のセクシー度やクレイジー度がアップしていると感じましたが、これは意図されたことなのでしょうか？

須田：セクシー度は、開発スタッフが悪ノリしてくれたおかげでアップしていると思います（笑）。僕がシナリオに書いていないことまで、行間から読み取ってくれましたね。またクレイジー度ですが、エクストリームな要素も『ノーモア』の魅力だと思うんです。それに『ノーモア2』は『ノーモア』の延長ではなく、より増幅させたいという気持ちがありました。プレイヤーには驚いてほしいしと常に考えています。次にどのような敵と戦うんだろう、次に何が待ち受けているんだろうという新鮮さは意識しますよね。

――トラヴィスの人物描写は『ノーモア2』で「クールさ」や「心の傷」といった面がクローズアップされているように感じました。このあたりで何か意識したことや狙ったことはありますか？

須田：『ノーモア2』のテーマは「復讐」で、サブタイトルである「デスパレート・ストラグル」という言葉自体には「死闘」という意味があります。トラヴィスは『ノーモア』のときに背負った十字架のようなものを、あえて再び背負わなければならない。『ノーモア2』では簡単な戦いにしたくなかったんです。また、殺し屋がなぜ人を殺していくのか、なぜ殺し屋同士が戦わなければならないのかという意味合いを、言葉ではなく対峙シーンのなかで描きたいと強く思っていました。トラヴィスの成長といいますか、真剣味を出したい、彼を本気にさせたいという気持ちもありました。

★いい意味でブッ飛んだアクションへのこだわり

――『ノーモア2』で二刀流が使えるようになった理由を教えてください。

須田：『2』だから二刀流というシャレのような理由もあり（笑）、2本持たせて戦わせたいとも思っていました。その結果、回転技やエフェクトの量が増えて気持ちよくなりましたね。トラヴィスの体術そのものもカッコよくなり、アクションゲームとしての醍醐味も上がりました。意外とシンプルな部分が加算されるだけで、ダイナミックな動きが作れるようになるんですよ。もし『ノーモア3』を出すなら、もう1本口に咥えさせて三刀流にしましょうか（笑）。

――虎への変身や超高速斬りといった演出は、どのようにして考えついたのですか？

須田：虎はシリーズにおいてテーマ的な動物なので、虎そのものになる演出を入れたかったんですよ。なぜ虎にこだわるかというと、主人公が“トラ”ヴィスだからです。完全にダジャレですね（笑）。実は『ノーモア』に登場するビーム・カタナ「椿MK-3」の鞘部分にも、「虎」と書いてあるんですよ。このゲームはこういう悪ノリが似合っていると思います。**（イカすところ②）**

――プロレス技もたくさん入っていますが、そのこだわりについて教えてください。

須田：『ノーモア』のときは、僕がファンである前田日明選手が欧州から帰ってきたときに披露した「七色のスープレックス」をすべて入れたんです。『ノーモア』は前田日明色が強かったので、『ノーモア2』ではもう少し幅を広げてバックドロップにこだわってみました。「七色のバックドロップをトラヴィスが体得した」という設定にして、あらゆるバックドロップが使えるようになっています。プロレスファンが見れば、ジャンボ鶴田式とか永田裕志式とかがわかると思いますよ。

――「ビーム・カタナ」という武器は、どのようにして考えついたのですか？

須田：単純に現代でビーム・カタナを持って戦うのがおもしろいと思ったからです。そこから「裏社会」という居場所が思いつき、トラヴィスのイメージも出来上がってきました。海外のプレイヤーには、この武器の設定はかなりウケていましたね。

――ビーム・カタナの電力ゲージのアイコンや充電時に少し恥ずかしい演出がありますが、これも須田さんが考えたのですか？

須田：僕はそんな下品なことは考えません（笑）。あれは完全に開発スタッフの悪ノリです。でもこの演出は、海外では必ずウケます。世界共通言語だと思いました。実は任天堂のハードで下品なことをして世界中の任天堂ファンから怒られるかと思っていたのですが、意外と喜んでもらえたのでよかったです。**（イカすところ③）**

★映画「エル・トポ」からヒントを得た！

――そのほか、気になった点をお聞きしていきます。まず、そもそも続編を制作することになったきっかけはなんでしょうか？

須田：『ノーモア』の発売後、ファンも我々も「トラヴィス」の話をもう1度見たい、会いたい、生き様やキャラクター性に触れてみたいという気持ちが強くなったからですね。『ノーモア』の売り上げも、海外では好調な記録を残しましたし。

――殺し屋が主人公でランキングを上げていくというアイデアは、どのようにして考えついたのですか？

須田：1970年に制作されたカルト映画「エル・トポ」が大好きで、そこから影響を受けたんですよ。主人公のエルトポが女に頼まれて4人のガンマンと戦っていくというのが序盤のストーリーなのですが、そこから『ノーモア』のランキング戦というイメージがインスピレーションされました。映画の中にある「卑劣さ」という要素も『ノーモア』に反映されていると思います。

――ミニゲームをレトロ感あるものにした理由はなんでしょうか？

須田：ひとえに僕の要望ですね。昔『ファイプロ』という、アタリ判定が厳しいゲームを作っていたからでしょうか（笑）。ただし“入れただけ”という雑な作りにはしたくないので、丁寧にチューニングしています。若いスタッフは、この作業を経てファミコンやスーファミの8bitゲームが好きになっていきました。若い人達が昔のゲームを遊んで、そこから学ぶことでHD機に応用できることはたくさんあります。そういうつながりがあるといいなと思います。

――発売するハードをWiiにこだわった理由はなんでしょうか？

須田：『ノーモア』はWiiのコントローラーをいかに遊びのなかに加えていくのか、という考えから生み出したんです。ですから、このコントローラーありきのゲームだと思っています。振る動作が攻撃に直結するところに、こだわりがあります。

――このゲームは「PlayStation Move」や「Kinect」ともマッチしそうな気がしますが、対応版を作ってみたいと思いますか？

須田：今はないですね。やはりWiiのためのゲームだと思っているので。ただ興味はありますよ。新しいデバイスやコントローラーというのは、ゲームデザイナーにとって一番自分の力を発揮しやすいものだと思うんですよ。「ニンテンドー3DS」にも、すごく高い可能性を感じます。

――読者へのメッセージをお願いします。

須田：欧米での発売後、満を持して日本でも発売されます。日本ならではの初回限定版や先着購入特典など、贅沢なグッズもたくさん用意しています。ゲーム自体も、Wiiのなかで最強のアクションにするという気持ちで作っているので、アクション好きだけでなく、Wiiでエキサイティングなものを求めているプレイヤーにも遊んでほしいですね。ほかのゲームでは味わえないような刺激がたくさん詰まっているので、みんなでどんどん充電しましょう！

「“トラ”ヴィスだから虎になります（笑）」

イカすところ① プレイヤーキャラ
シノブやヘンリーでも戦えちゃう!!

トラヴィスを操作して戦っていくのが本作の基本スタイルだが、特定のステージではプレイヤーキャラが自動的にチェンジ！ シノブやヘンリーによる物語&戦闘を楽しむこともできる。シノブはジャンプ、ヘンリーはダッシュ移動と、それぞれがトラヴィスにはない得意ワザを持ち、ひと味違った攻防を体験可能だ。



▲シノブを操作して敵を叩き斬れ！ ジャンプから斬りワザにつなぐといった、トラヴィスにない動きが気持ちいい。

イカすところ② パワーアップしたアクション
ヘンテコ攻撃が超爽快!!

ビーム・カタナは数種類あり、戦闘中に切り替えられる。今作では二刀流も追加され、動きもよりハデになって爽快感が倍増している。また忘れてはならないのが、必殺技のダークサイドモード。数々のバリエーションが加わったほか、なんと最強のワザではトラヴィスが虎に変身。無敵の強さで敵を牙にかけていく！



▲トラと化したトラヴィスは向かうところ敵なし！ 恐れおののく敵を一撃のもとに絶命させていく様は爽快の一言。

イカすところ③ お下品(!?)な演出
ムフフ♥な遊び心は万国の共通語!?

本作では笑える下ネタがテンコ盛りだ。例えば、エネルギーが切れたビーム・カタナを再充電するためには、武器を股間の手前に構え、上下に激しく振りまくる必要がある。美女シルヴィアのセクシーさはもとより、ちょっぴりエッチ&微妙に下品なネタを爆笑させる絵で見せてくれる開発陣の超絶センスには頭が下がる。



▲ヒロイン・シルヴィアのジェスチャーは、どれをとっても妙になまめかしい。イケナイ想像をしちゃうのはお約束!?

用語をクールに解説②『ファイプロ』
プロレスを題材にしたSPG『ファイヤープロレスリング』シリーズのこと。1989年にヒューマン（当時）からPCエンジンで1作目が発売されて以来、シリーズ化。プロレスならではの試合の流れをゲームに落とし込んだウマさや、タイミングよくボタンを入力することでワザを決めていく操作システムが絶賛され、2Dタイプのプロレスゲームの傑作として名高い。ちなみに須田氏は同シリーズのスーパーファミコン版で、ゲームクリエイターのキャリアをスタートさせた。

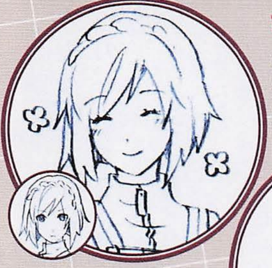


Illustration
小林くるみ氏

Comment

主人公とアリサ、そして第二部隊メンバーの集合イラスト。イラスト中のタツミ、カノン、ブレンダンをはじめ、新たに生まれ変わった個性あふれる仲間達を、ぜひミッションへ連れて行ってあげてください！

第二部隊・第三部隊の表情設定画を独占公開!



台場カノン
◀ブラスト(銃)使い。真面目で優しい性格だがドジっ娘で、演習では味方への誤射が目立つ……。



ブレンダン・バーデル
▶バスターブレード使い。冷静で正義感が強く、防衛班のなかではもっとも「大人」な考えを持っている。



大森タツミ
◀ショートブレード使いの防衛班班長。オペレーターのヒバリに夢中。



カレル・シュナイダー
▶アサルト（銃）で戦う神機使い。ひねた性格で、やや人間不信。



小川シュン
◀ロングブレード使い。腕は立つものの、協調性に欠ける。



ジーナ・ディキンソン
▶無茶な行動をとりがちなスナイパー。不敵な笑みを浮かべる女性。

》サブキャラクターの活躍にも注目!

左のメンバーは、ミッションに同行させて一緒に戦うことが可能。ビジュアルやボイスは刷新されており、前作より個性が強化されている。



◀雰囲気が対称的なジーナとカノン。2人の胸元からも目が離せない……?



◀オープニングアニメに登場する黒いハンニバル。やはり、新たなアラガミとの対峙は胸おどる!



▶本作から空中ガードが可能に。巨大なアラガミとの近接戦闘において、非常に使えるテクニックとなる。

PLAY IMPRESSION

担当ライターが『GEB』を先行プレイ

「狩りの進化」を体験レポート!



◀戦いや装備の傾向はアバターカードに記録される。個性的なキャラを育てて、通信でほかのプレイヤーとカードを交換する楽しみも。

》「バースト」が勝利への近道に!

戦闘において特に大きな変化があったのは、バースト関連のシステムです。バーストとは、アラガミを捕喰することで攻撃力や機動力が一時的にアップすること。『GEB』では、バースト状態の残り時間が表示されるようになったおかげでこの状態を維持する捕喰のタイミングがわかりやすくなりました。はっきりいって「喰えば喰うほど得」なので、近接戦闘が好きなタイプの神機使いにはたまらない！　これに華を添えているのが、バースト状態の能力上昇を「攻撃以外にも」拡張できる装備品・制御ユニット。このユニットにより、バースト時に防御力や銃撃の強化といった能力を伸ばすことも可能に。心配性な私は、安定した狩りを実現するために防御力を上昇させるユニットを装備しました。バーストの重要性が高まったことで、自分のバトルスタイルを追求していくという楽しみが大幅に増しています！



◀捕喰は攻撃のコンボに組み込むことが可能。バースト状態を使いこなすことが攻略のカギだ。

》仲間との「共闘感」がハンパじゃない!

シングルプレイでは、新たに追加された「信号（仲間への指示出し）」が重要なアクションとなっています。例えば、「索敵強襲」の信号を使って、遠くへ逃げてしまったアラガミを仲間に追撃させたり、「集合」の信号を使って、仲間とアラガミを広い場所へ誘導したり。NPCに適切な指示を与えれば、自在に戦局をコントロールできるのです。これは超便利！　使い勝手がいいのはもちろん、少しエラくなった気分になれるのもいいですね（主人公は実際にエラい立場なのですが……）。そんな私をサポートしてくれる仲間達のなかでも、左のイラストで中央にいる台場カノンは特にお気に入り。彼女は、ミッションクリア時に「わたし、今日は誤射が少なかった気がします！」と自分で自分のことを褒めるのですが、全然そんなことないし、むしろ裏の顔は……。まあ、そっちはそっちでそれなりに需要が高そうではあるんですが（笑）。仲間への誤射の多さは相変わらずだけど、ピンチには回復弾を惜しみなく使ってくれる癒し系の彼女は、かなり存在感を増しています。このようなNPCの個性の強化や、仲間への指示を出す信号のアクションが相まって、「仲間と戦っている感覚」は前作の比じゃありませんよ！　（担当ライター・ちゃんこ）

CHECK! 『GEB』のポイントをおさらい

インプレッションで触れているとおり、システム面において前作から大きな進化を遂げた『GEB』。そのほかの注目ポイントについては以下で解説しよう。電撃文庫とのコラボ企画もあるのでお見逃しなく。

驚愕の展開が待つ追加シナリオを収録



本作は、前作の内容に加えて追加シナリオが収録されており、「クリア後」のストーリーも描かれる。リンドウらしき人物や謎多きアラガミ・ハンニバル、そして正体不明の人物・レンが中心となるようだが？

未知のアラガミやミッションが続々配信



11月のDLCとして配信予定のヴィーナスは、女性と巨大な獣が組み合わさったようなアラガミ。写真のように女性部分がプレイヤーを強襲することも!?　なお、今後も新規のアラガミやミッションが配信予定。

「とある魔術の禁書目録II」とコラボ



電撃文庫原作の人気アニメ「とある魔術の禁書目録II」の「御坂妹」になりきれる装備が11月のDLCとして登場決定。ミサカシスターズとなってアラガミを蹴散らそう。もちろん神機はレールガンで決まり!?

神速の狩りのシーズン、再び!

いよいよ発売が今月末に迫った『ゴッドイーター バースト』(以下、GEB)。人類を窮地に追い込む謎の生命体・アラガミと、彼らを倒せる唯一の希望・ゴッドイーターによる戦いは熾烈さを増していく！　今回の記事では『GEB』の発売に先駆けて、「進化した狩り」を体験したライターによるプレイインプレッションをお届け。また、サブキャラクターのデザインを手がけた小林くるみ氏による描き下ろしイラストと、氏の描いたキャラクターの設定画にも要注目！　新たな魅力満載の『GEB』の最新情報をチェックして、ソフトの発売を心して待とう。



GOD EATER® BURST》 ゴッドイーター バースト

ゴッドイーター バースト		
2010年10月28日発売	通常版:¥5,229(税込)／アペンド版:¥2,100(税込)／DL版:¥4,700(税込)	
PSP	ジャンル	ACT
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～4人

ACT　協力　育成

まだまだある！『GEB』の進化ポイント
上のインプレションだけでは語り足りない！　ということで、ここでも「進化した点」を紹介。まず、リミックスされたオープニングアニメがかなりかっこいい！　前作もそうでしたが、これを見ると気分が盛り上がりますね。新規カットとして、今回の記事でクローズアップしたサブキャラクターも登場するので要チェックです。それとクリア済みのミッションの選択時に、好みのBGMを選択できるようになりました。こういう細かい心配りが随所にあるのはうれしいところです。



MACV-SOG
ウッズ

南ベトナム軍事援助司令部（MACV）の特殊部隊SOGに配属されたベテラン兵士。数々の戦場を経験して培われた優れたリーダーシップと、高い状況判断能力を有する。本作の主人公であるメイソンを導く上官の1人で、強い愛国心を持っている。



CIA
ウィーバー

アメリカ中央情報局（CIA）に所属する兵士。もう1人の主人公であるハドソンと行動をともにし、数々の任務をこなしていく。クールな性格で忠誠心が強く、上官の命令には忠実に従うタイプ。敵陣深くへの潜入ミッションを得意としている。

字幕版と吹き替え版の2つのバージョンを発売

本作は、2つのバージョンで発売されることが決定している。11月18日に発売される『字幕版』は、海外版の英語ボイスをそのまま収録し、日本語の字幕を追加したもの。これは前作『モダン・ウォーフェア2』の購入者向けに行ったアンケートで6割のユーザーが字幕版を求めていたという結果にこたえたものだ。これに対して12月16日に発売される『吹き替え版』は、豪華声優陣による日本語音声を収録している。参加メンバーは堀内賢雄氏、井上和彦氏、小山力也氏、若本規夫氏など、いずれも実力派として知られる声優ばかりだ。

ブラックオペレーションの最前線に迫る！

『COD:BO』戦場レポート

ブラックオプスには2つの組織が関与

このゲームのタイトルにもなっている〝ブラックオプス〟とは、非正規の軍事作戦のことを意味している。この作戦では、記録上は存在しないことになっている兵士や組織が極秘の任務をこなしていくのだ。その存在は決して表に出ないことから、ブラックオペレーションと呼ばれている。本作の舞台となるベトナム戦争におけるブラックオプスには、MACV-SOGとCIAが参加している。基本的に彼らは、別々の任務にあたるため、従来の『コール オブ デューティ』シリーズ同様、2人の主人公それぞれの視点から物語は描かれることになる。なお、現時点ではベトナムとロシアで作戦が展開されることが判明している。

発売まで約1カ月となり、ストーリーやシステムなど、これまで謎の多かったゲーム内容が少しずつ明らかになってきた『コール オブ デューティ ブラックオプス』。今回は特殊部隊MACV-SOGとCIAに所属し、主人公とともにさまざまな作戦にあたることになる2人のキャラクターを紹介する。さらに、シリーズで人気のマルチプレイヤーモードに登場する新マップと、シリーズで初めて採用される新ルールなどについても解説していこう。

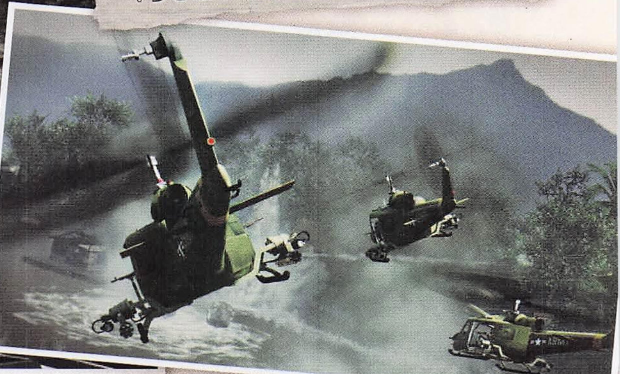
攻撃ヘリによる対地攻撃

攻撃ヘリの操縦時には、当然ながら地上の敵に対して攻撃を行うこともできる。ジャングルに隠された敵のキャンプや橋といった施設、川に浮かぶ武装ボートなど、上空から自由に狙い撃てるのはシリーズ初となる。



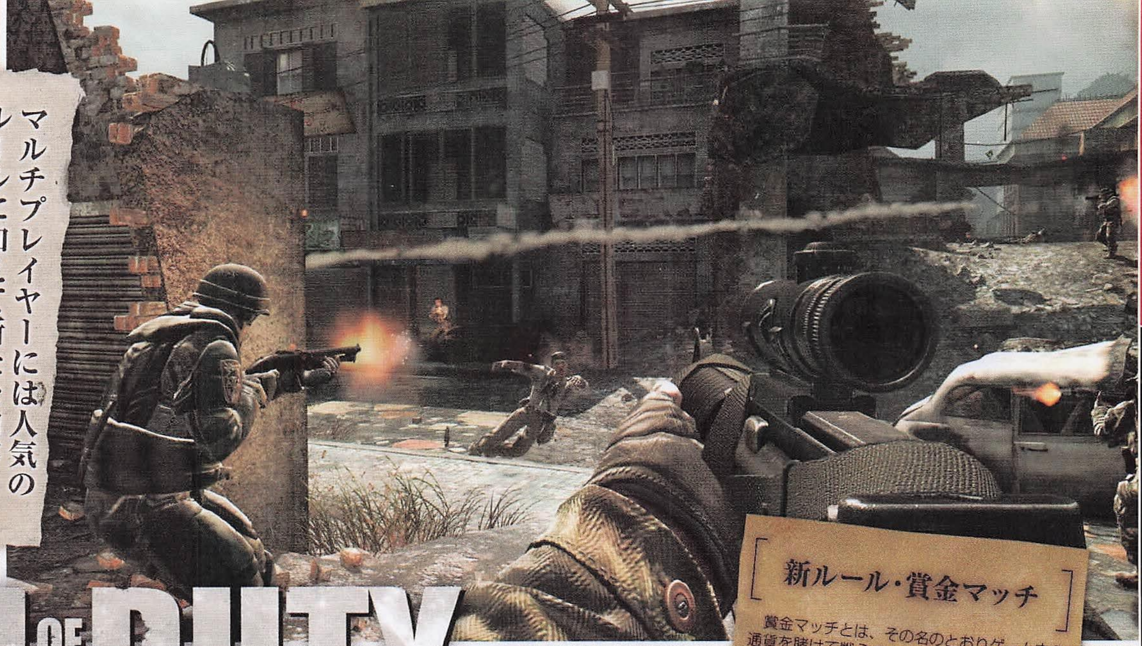
シリーズ初のヘリ操作を確認

本作では、主人公が攻撃ヘリに乗り込み、プレイヤーの手で操縦することができる。これまでのシリーズ作品でもヘリの銃座から敵を攻撃するというシチュエーションはあったが、自分の好きな方向に移動できないため、撃ちもらした敵を再度攻撃するのが難しいといったケースもあった。本作では、移動も攻撃する順番も自由にコントロールできるので、攻撃の壮快感をさらに味わうことができるだろう。



マルチプレイヤーには人気のルールに加えて新たな内容も

キャンペーンモードの内容はもちろん、マルチプレイヤーモードの評価も高い『コール オブ デューティ』シリーズ。『ブラックオプス』では、参加者全員で行うサバイバルマッチの「フリー・フォー・オール」、2つの勢力に分かれて戦う「チームデスマッチ」、爆破対象物の起爆と防衛をめぐるチーム戦「サーチ&デストロイ」など、おなじみのモードが収録されている。本作では、これらに加えた新たなゲームモードとして、「賞金マッチ」が収録されている。これはシリーズで初めて採用されるモードだ。



新ルール・賞金マッチ

賞金マッチとは、その名のとおりゲーム内の通貨を賭けて戦うことができるモードのこと。稼いだ通貨は、使用することでさまざまな武器のロックを解除することができる。このモードをやり込んで強力な武器を早めに揃えれば、戦いを有利に進めることができるだろう。

CALL OF DUTY BLACK OPS
コール オブ デューティ ブラックオプス

コール オブ デューティ ブラックオプス

機種	発売日・価格	項目	内容	アイコン
PS3	2010年11月18日発売 ※1 ¥7,980(税込)	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Treyarch	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大18人)	協力
Xbox 360	2010年11月18日発売 ※1 ¥7,980(税込)	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Treyarch	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大18人)	協力
PC	2010年11月18日発売 ※1 ¥7,980(税込)	ジャンル	STG(ファーストパーソン・シューティング)	ACT
		メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Treyarch	対戦
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大18人)	協力

賞金マッチのルールは4種類

賞金マッチは、通貨を稼ぐという目的だけでなく、ルールも一風変わっている。その内容は以下の4種類だ。

【ワン・イン・ザ・チャンバー】弾丸が1発だけ装填されたハンドガンとナイフを持って相手と戦い、勝てば弾丸が1発補充される。負ければナイフのみで戦うことになる。

【シャープシューター】ゲーム開始時にランダムで選ばれる武器を使って戦う。

【スティック&ストーン】クロスボウ、バリスティックナイフ、ハチェット(投擲斧)を持った状態からスタート。

【ガンゲーム】ハンドガンを持った状態で始まり、敵を倒すごとに新たな武器を入手できる。登場武器は20種以上。

・Cracked 激しい戦火によって、ひどく破壊された街を舞台としたマップ。街にある建物の中に入ることもできる。



・Summit ソビエト連邦時代の基地を舞台としたマップ。雪が降り積もる山岳地帯に建設されている。基地内部にも侵入できる。



マルチプレイヤーモードの多彩なマップ

今回はマルチプレイヤーモードで使用できる多彩なマップのうち、4種類が判明した。4つのマップはどれも地形に特徴があり、激しい攻防が展開されそうだ。背景をよく見ると、キャンペーンのストーリー部分との関連性を匂わすような大型のロケットなども確認できる。

・Launch 大型のロケットが設置された宇宙船発射場が舞台。ソ連のバイコヌール宇宙基地あたりだろうか?



・Radiation 大型の機械や建物が立ち並ぶ発電所を舞台としたマップ。大きな鉄骨や噴き出す蒸気などで、見とおしは悪そうだ。



※1:字幕版の発売日。吹き替え版は12月16日発売。

壮大な『ラジアントヒストリア』を紡ぐ2人のキーパーソンにインタビュー！

ついに発売まで1カ月を切った本作は、アトラスがトップクリエイターと組んで開発を行う期待作。魅力的なキャラクター達が活躍する群像劇、そして細部までこだわり抜かれたシステムを、開発秘話も交えてお届けする。



原案／世界観設定
髙屋敷 哲氏
●主な参加作品：『ラジアータストーリーズ』（原案）、『スターオーシャン ブルースフィア』（ゲームデザイン）

ディレクター
平田 弥氏
●主な参加作品：『真・女神転生Ⅲ nocturne』（バトルプランナー）、『真・女神転生 STRANGE JOURNEY』（ディレクションサポート）

遊び方が広がっていく収束と解放の国産RPG

——本作の企画はどういった経緯でスタートしたのでしょうか？

髙屋敷氏（以下、髙屋敷。敬称略）：DSで何か作ってみたいと思ったのがきっかけです。2006年ぐらいのことでしょうか。最初は、私のほうで戦闘ベースのプロトタイプを制作しました。ある程度まで作った段階で、どのメーカーさんと一緒に作って行こうかと検討をした結果、一番最初にアトラスさんと相談をし、そのまま決まったという形になります。

——この段階で、ゲームの原型はどの程度までできていたのでしょうか？

平田氏（以下、平田。敬称略）：プロトタイプではシナリオがほとんどなく、フィールド上を歩け、戦闘の雛形のようなものができていました。とてもビジョンがつかみやすく、これならやれそうだと思ったのを覚えています。シナリオは、髙屋敷さんがゲーム中で表現したいものを資料で見せてもらいました。歴史を縦軸とし、平行世界を横断する主人公を通じて、いろいろなキャラクターの物語が見られるというのが魅力的で、これはいけると思いました。

——実際に遊んでみて、90年代にSFCで初めてRPGを遊んだときのような懐かしさを覚えました。脈々と続く日本のRPGの王道とは、どんなものだと思いますか？

髙屋敷：「王道って何？」ということはいろんな人から聞かれます。それを求めていくとどうしても『ドラゴンクエスト』をベースとした国産のRPGになるかと思います。アクション的なものではなく、テクテク探険をして、謎を解いて、エンカウントをしたら戦うというシンプルなものです。

平田：今の主流は、世界がすべて開けていてなんでもできるものや、ほかのプレイヤーがかかわってくるオンライン要素を備えたものだと思います。その主流とは異なる昔から受け継がれて来たものを、僕は"収束と解放"だと考えています。ある程度ゲームを進めると徐々に道が広がり、その過程で1つのゴール地点が見えると収束していきます。それをクリアすることで、また新たなゴール地点が見えてくる。それを繰り返すことで拡散して、世界のさまざまな様相や歴史の可能性が広がっていくというゲーム性になっている。この部分が日本のRPG作りの伝統というか、本作で実現している遊び心地なのだと思います。

歴史が刻まれていく白示録の存在

——日本の王道RPGとは、1つの目的に向かう道のなかでの"収束と解放"で構成されているとのことですが、本作は時間移動がキーとなり話がマルチに展開しますよね。

髙屋敷：そうですね。時間移動で正伝と異伝を行ったり来たりする構成ですので、話の数は豊富だと思います。

——分岐も多く、話の整合性をとるのが大変だったのでは？

平田：そこが本当に大変で、髙屋敷さんとも最も悩んだ部分です。最終的にはアリステルとグランオルグという2つの国家での話に落ち着きましたが、当初は4つの国家を想定していました。もし、当初の想定のままで進めていたら、現状のクオリティでゴールを迎えることはできなかったはずです。ただ、話を減らしたとはいえ、満足できるだけのプレイ時間は十分に備えていますので、その点は安心してください。

——全体のストーリーは、どのように進めていくのがよいのでしょうか？

平田：これは各プレイヤーに委ねられている部分ですので、お好みでというのが答えになりますね。あえて提案をするとしたら、正伝と異伝が大体同じ長さになるように進めていくと、時間軸が近くて話の内容をつかみやすいと思います。

——では、途中に発生する依頼は、そのつどこなしておくべきなのでしょうか？

平田：発生時に依頼を受けるのがバランスとしてはいいですね。これも好みですが。

——そうなると、プレイをして集まった人達が本作について話をすると、みなそれぞれ違ったキャラクターの背景や歴史の情報を持っていそうですね。

平田：まさにそれが狙いなんです。人によって白示録の分岐の仕方も違うので、みん

アリステル屈指の密偵 主人公ストック

砂漠化が進むヴァンクール大陸では、緑の大地をめぐりアリステルとグランオルグという2つの国家が長きにわたる争いを繰り広げていた。そんなある日、ストックはアリステルの劣勢を覆せる機密情報を入手したという密偵の救出任務を受ける。密偵の確保には成功したが、帰還途中にグランオルグ軍に囲まれ、深手を負ってしまう。生死の境をさまよい、気を失うストック。そして、目を覚ました彼が見たものとは……？





▲朦朧としたままたどり着いた先で、時空を超える"白示録"の能力を手にするストック。彼が紡ぐ未来の結末とは……？

本格派を追求 RADIANT HISTORIA
ラジアント◆ヒストリア

時間移動の力を使い、過去と未来を駆けめぐり歴史を紡いでいく本作の物語。多数の異色作を生み出してきたアトラスが求める本格派ファンタジーとは何か？　開発者インタビューでその真意を問う！

ラジアントヒストリア
2010年11月3日発売　¥6,279（税込）

DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	アトラス	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

なで比べてみてほしいところですね。白示録をがんばって埋めていくと、あとあとレアな話が見られることがあるので、ぜひチャレンジしてもらえたらと思います。

アイデンティティを持つキャラクター達の群像劇

――主人公・ストック以外のキャラクターも個性があって大変魅力的ですね。

髙屋敷：私は昔から群像劇が好きだったので、NPCが一言二言話して終わりというのがあまり好きではなかったんです。なのでキャラクターにアイデンティティを持たせて描いていきました。

――主人公が時間移動をするという設定は、最初から決まっていたのですか？

平田：最初は人間じゃなかったですよね。

髙屋敷：人間がタイムリープするのは、あまり自分の好みではなくて、最初は意志が宿った本や剣などを想定していました。

平田：この部分は髙屋敷さんと詰めていった部分ではあるのですが、やはり自分が操作するキャラクターは自己の投影なので、人間のほうがプレイしている感が高まると考えました。それと、主人公を人間にしたほうが仲間との友情やラブストーリーを描きやすかったというのもあります。

――お二人が一番好きなキャラクターを教えてください。

平田：ビオラがカッコイイです。

髙屋敷：一番愛着があるのはロッシュですね。本作では一番悲惨な目に遭わせてしまったので……（笑）。

ターンパネルを入れ替えて戦うグリッドバトル

――独自のグリッドバトルの構想は、どのようにして生まれたのでしょうか？

髙屋敷：当初は3対3のグリッドがないバトルを想定していました。ターンの入れ替えでつなげて戦うという軸があり、ただそれだけではつまらないということで、グリッドという案が出てきたんです。

平田：最初の提案をもらったとき、ただのコマンドバトルではなく、敵との位置取りや行動順を考えながら戦うところが楽しそうだと思いました。

――定石のようなものはありますか？

平田：正解は1つではないので、パーティに使うメンバーやスキルを考えて自分なりの戦闘を楽しんでほしいです。コツとしては、二手三手先を読み、敵を1カ所に集め、コンボをつなげていくのがカギです。戦力が拮抗していても、連携をうまく取り入れれば、1分以内に戦闘が終わりますよ。

――マナバーストの使いどころは？

平田：敵の行動自体を消せるターンブレイクは、ぜひ活用してほしいです。味方それぞれ全員が使える技なので、最大で敵の行動を3回ぶん消せます。特にボスが相手のときは、ターンブレイクを使うと使わないとではかなり差が出てくると思いますよ。

『ラジアントヒストリア』を彩る下村陽子氏の楽曲

――下村さんに楽曲をお願いするなかで、印象深いエピソードはありましたか？

平田：お願いした時点で大体ゲームが出来上がっていたので実際にゲームをプレイしてもらいました。オーダーしたいシチュエーションや場所を指定しただけで、ほぼリテイク不要の楽曲があがってきたんです。改めて下村さんのインスピレーションはすごいと思いました。

髙屋敷：シナリオがまだ途中だったんですが、主題歌が詩も含めて本作にマッチしすぎていて本当に感動しました。思わず下村さんに、「感動しました！」というファンメールを送った記憶があります（笑）。

――最後にこだわった点、プレイヤーに注目してほしい点を教えてください。

髙屋敷：こういうものが作りたいと思って本当にドット絵から作り始めました。戦闘シーンにおけるアニメーションの雰囲気や画面の演出など、ゲーム全体のタッチにもこだわっています。バトル自体も本当によくできているので、うわっ面じゃないところを見てほしいです。

平田：このゲームはやはり政治的な背景や国家間の争いなど、各々の思惑が交差する人間ドラマが中心となっています。年配者達のいろんな思惑がありながら、若者達がどうやって歴史に立ち向かっていくのかが見どころです。ご期待ください！







1 敵は3×3の計9グリッドの上に配置されて、その位置によって与えられるダメージが変化する。戦闘を有利に進めるためには、味方の行動順を整え、味方の攻撃をつなげるコンボを決めることが重要となる。

2 アリステルの戦女神・ビオラ。国のために軍を率いて最前線で活躍するアリステル最高の軍人。身体の不調を抱えながらも、それを押しとおして戦おうとする、悲しげな運命を持つ儚げな人だと平田氏は語る。

3 魔動仕掛けの義手を持つ武人・ロッシュ。アリステルの軍人で、ストックの親友。髙屋敷氏曰く、ロッシュでやってみたかった案がいくつもあり、今でも彼に関するサイドストーリーがPC内に眠っているそうだ。

歴史が異なりながらも互いに影響していく"正伝"と"異伝"

プレイヤーの選択により歴史が紡がれる本作。"正伝"と"異伝"という、2つの平行世界の過去と未来を行き来しながら、正しい歴史を紡ぐことが物語の目的となる。平田氏によると、「正伝というのは、主人公のストックが、プレイヤーという神たる存在に啓示を受けていなければ起きていたであろう時間軸。異伝というのは、本来ならば存在し得なかった、プレイヤーの介入によって生まれた時間軸」とのこと。ここでは、それぞれの選択後の歴史を少しだけ紹介しよう。

ストックが情報部員のまま　正伝

グランオルグに潜入したストック達は、任務を確認すべく現地の連絡員に接触する。そこで命じられたのは、グランオルグの実権を握る悪名高き女王プロテアの暗殺……ではなく、民からの信頼も厚い王女エルーカの暗殺だった。いぶかしみながらも、任務を遂行するためエルーカの部屋へと潜り込むストック達。だが、そこには敵兵が待ち受けていた！

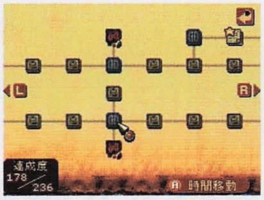
ストックが軍人となる　異伝

戦績をあげたことで、情報部から軍に転属したストック達は、隊長であるロッシュとともにグランオルグへの侵攻を決断する。敵の勢力を把握するため、先行して索敵行動を開始するロッシュ隊。しかし、そのロッシュ隊が壊滅しかけているとの知らせを受け、急いで合流地点へと向かうストック達。だが、その眼前に広がっていた光景は……。

したアトラスのファンタジーRPG

過去と未来、2つの時間軸を行き来する"白示録"の力

ストックが手にした白示録の力は、過去を変えるだけではない。正伝と異伝、両方の歴史を見ることで、思いもよらない事実が明かされる。多様な分岐を探し出し、すべての話をコンプリートするのも、本作の楽しみ方の1つだ。



◀見つけ出した話は、白示録の中にフローチャートのような形で記録されていく。



記される過去の足跡

時空を超えることで、その時間でしか知りえなかった事実を目の当たりにすることになる。その事実は過去の足跡となり、白示録に記録されていく。ストーリーの進行具合やその時間軸における状況を確認することが可能だ。

パラレルシナリオの存在

プレイヤーの選択によって歴史がいくつにも分岐し、それぞれの結末を迎える本作。そのなかでも、正しい道から外れた歴史は「パラレルシナリオ」として、別途に白示録へ記録されていく。

歴史が動くポイント

時空を超える能力を得たストックだが、いつでも自由に時間移動をして歴史を変えられるわけではない。この青い扉のアイコンは歴史を左右する重要なポイントであり、時の狭間にあるヒストリアという空間から時間移動を行う。

時空を超えてのクエスト

ゲームを進めていくなかで、本筋とは直接関係のないクエストも数多く発生する。内容はアイテム探しからスキルの取得まで多種多様。また、登場キャラクター達の過去や意外な一面を知ることができるものもあるようだ。

ミッション1から3までを戦場風景とともにレポート!!

MEDAL OF HONOR™

メダル オブ オナー

これまで、第2次世界大戦をテーマにしてきた本シリーズ。従来作にあったサブタイトルが今作にないのは、シリーズ初の現代戦を採用し、テーマを一度リセットしているためだ。その試みは本作でどう表れているのか？　今回はそんな新生『MOH』の序盤ミッションをレポートしていこう。

メダル オブ オナー

機種	発売日・価格	項目	内容	対戦
PS3	2010年10月21日発売 ¥7,665(税込)	ジャンル	STG(ミリタリーFPS)	対戦
		メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:DICE／Danger Close	ACT
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大24人)	
Xbox 360	2010年10月21日発売 ¥7,665(税込)	ジャンル	STG(ミリタリーFPS)	対戦
		メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:DICE／Danger Close	ACT
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大24人)	
PC	2010年10月21日発売 オープン価格	ジャンル	STG(ミリタリーFPS)	対戦
		メーカー	発売元:エレクトロニック・アーツ／開発元:DICE／Danger Close	ACT
		備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応(最大24人)	

Story テロ発生後、敵地へ向かった精鋭部隊の物語

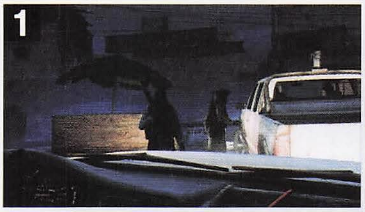
アメリカ・ニューヨークのマンハッタン島で大規模な無差別テロ事件が発生。アメリカ政府は事件を起こした犯人について、当局が追っていた中東を拠点に持つテロ組織と断定。政府はただちに国家指揮最高部直轄の特殊作戦部隊「Tier 1（ティアワン）」のオペレーターを派遣した。Tier 1は200万人を超えるアメリカ軍のなかから選ばれた約5万人のエリート兵で構成された精鋭部隊。プレイヤーはこのTier 1の一員となり、テロ組織掃討作戦のために、銃弾が飛び交う戦地へと赴くことになる。

MISSION 1 要人救助

テロリストの村から人質を救出せよ

白熱の市街戦が楽しめる暗がりの中での戦い

最初のミッションはテロリストの居場所を知る男・タリクと、とある村で会うのが目的。たどり着いた村の入口で市民にテロリストは潜んでいないかとたずねると、日曜日に出て行ったとの答え。だが油断はできない。村の奥へ進むにつれて道が細くなり、建物の屋上には人影が。と、そこへ銃を持った一団が現れ、突然発砲を開始。静寂に包まれていた村は、一転して激しい銃声が響き渡る戦場へと変わった。このように序盤からドラマチックな展開を見せてくれる本作。ミッションⅠでは、テロリストに不意を突かれて分断してしまったチームが互いに通信を行いながら合流し、難局を乗り切っていく様子が描かれる。本作で活躍するTier 1は、1チームわずか4人という構成ながら、その何倍の数の敵に対し臨機応変に対処していく。なお、本作の制作にあたって、実際にTier 1に所属していた兵士に助言を求めたとのことで、素人目に見てもメンバーの動きや作戦の指示がキビキビとしていて気持ちがいい。また、ゲーム中のムービーシーンは主人公の主観視点でカメラが動くため、Tier 1の一員として過酷な現場にいるという生々しさが伝わってくる。













1 アフガニスタン東部にあるガルデス近郊。主人公は仲間とともにテロ組織の居場所を知るという要人・タリクを捜して村を訪れた。

2 だが、村の奥で敵の待ち伏せに合ったため車が大破。チームが分断されてしまう。以降テロ組織と市街戦を行いながら要人のもとへ向かう。

3 待ち伏せされたのはタリクの裏切りか？　疑念が渦巻くなか、タリクと思われる人物を発見。しかし身体には爆弾が仕掛けられていた。

4 発見したのはタリクでなかった。味方の通信によるとタリクは敵に連行されているらしい。敵と戦いながら村を抜け、横にある砦に侵入する。

5 砦の内部には、多数の武装したテロリスト達が待ち構えていた。主人公達は敵の行動の裏をかきつつ、敵戦力を削っていく。

6 村の中と同様に複雑に入り組んだ砦の内部を進んでいく。敵の待ち伏せに何度もあいながらも、確実に前へと進む一行。激闘の末、ついに砦の一番奥へとたどりつくと、2人の見張りが警備をしている建物が目に入った。敵を倒して建物に踏み込むと、薄暗い部屋に捕らわれたタリクを発見。暗視ゴーグルを使って敵を倒し、タリクを無事確保することに成功した。

ONLINE 勢力激突 最大24人が入り交じるオンライン対戦

本作のマルチプレイは最大24人で楽しむことができる。対戦モードは、1人で世界中のプレイヤーと戦う「クイックマッチ」と、登録してあるフレンドとだけ戦える「フレンドとプレイ」の2つ。また、対戦時はクラスと呼ばれる役割を選ぶことができ、このクラスには、アサルトライフルなどの武器を携行した攻撃重視の「ライフルマン」、ロケットランチャーを携行した近接戦闘重視の「スペックオプス」、スナイパーライフルを携行した遠距離重視の「スナイパー」の3種類がある。



◀戦いの舞台となるマップは全8種類。ビルが密集する市街地マップでは、位置取りが重要な要因となる。

5種類のゲームモードを用意

■コンバットミッション
2つの勢力に分かれ、勢力メーターがなくなる前に目標を達成する

■チームアサルト
敵を倒してポイントを獲得し、先に規定の得点を獲得する

■セクターコントロール
3つの目標物を奪い、先に規定の得点に達したチームが勝利

■オブジェクティブレイド
目標物を破壊する側とそれを阻止する側に分かれて戦うチーム戦

■ハードコア
上記4つのルールを、攻撃力が上がった状態で遊ぶ高難度モード

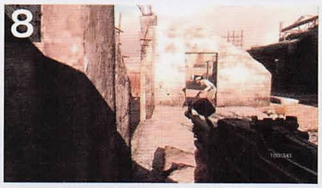
MISSION 2 敵地突破

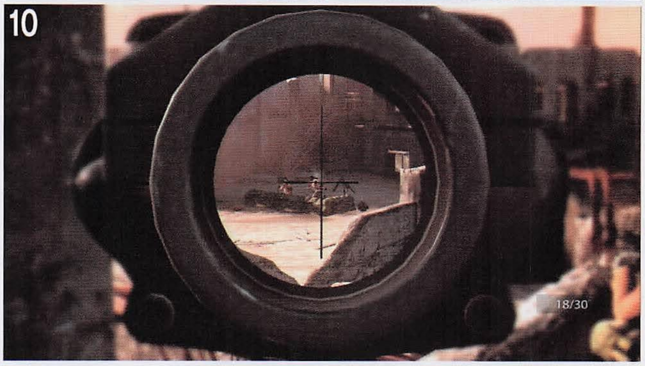
廃墟の飛行場を突破し、自らの部隊を守れ

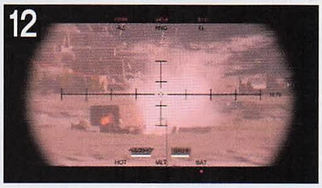
航空支援の威力を存分に体感できる

救出されたタリクの情報によると、テロリストの本拠地は「シャヒトコ」という場所にあるらしい。このシャヒトコとは、パシュト語（アフガニスタンやパキスタンの北部で使われる言語）で「王家の谷」を意味しているという。Tier 1は休む間もなく、シャヒトコを目指すこととなったが……。

ミッション1の薄暗い夜間とは打って変わり、ミッション2では朝の強い日差しの中、シャヒトコへ向かう途中にある飛行場の廃墟で戦闘を行う。昼間の戦闘のためか、遠くの敵も目視で狙いやすく、スナイパーライフルなしでもある程度の敵は対処できる。ここでは航空機の支援による派手なピンポイント爆撃や機銃掃射を何度も味わうことができ、爆発の表現すらキレイに描いているのもポイントだ。第2次世界大戦から現代戦に舞台が移った一番の恩恵は、こういった描写の派手さにあると思われる。近代的な破壊力のある兵器を使ったからこその大迫力。それは裏返せば、戦場の怖さ・臨場感がより増しているということだ。この臨場感アップのための演出はほかにもある。写真を見てすでにお気づきかもしれないが、本作は画面に表示される情報が非常に少ない。これは方向キーの上を押すことでヘッドアップディスプレイがオンになる仕組みになっているからだ。したがって必要なときだけオンにして、目的地の方向や距離、グレネードの残弾数などを表示すればいい。この仕様により、スッキリした画面で楽しむことができ、結果的に戦闘にも集中できる。





7 砂ぼこりが舞い上がるアフガニスタンのバグラム飛行場を、敵の襲撃を受けながら進む主人公のチーム。そのとき敵の攻撃を受け、車のフロントガラスが破壊された。

8 どこからか砲撃をし続けている迫撃砲の場所を特定するため、いったん車を降りて飛行場の廃墟を探すことになった。どこに行くにしてもテロリストは潜んでいる。

9 管制塔近くの門に、敵が防衛拠点を設けているのを発見した。レーザーマーカーを使って空軍に爆撃対象の場所を知らせ、上空から航空支援をしてもらうことに。

10 スナイパーライフルで覗いた先に、破壊目標である1つ目の迫撃砲を発見した主人公。まずはスナイパーライフルでそばにいるテロリストを仕留めていく。

11 2つ目の迫撃砲を制圧したのち、飛行機の機体処理場へと進む一行。輪切りになった機体の陰にはテロリストが隠れていることもある。心して進むように。

12 飛行場へ向かってくる敵の車両を、航空支援によって撃退していく。なお、テロリストの排除に便利な対地機銃は、掃射角度を変更して隅々まで撃つことも可能だ。

MISSION 3 拠点潜入

敵の輸送トラックに発信機を装着せよ

狙撃から潜入まで幅広い任務が楽しめる

ミッション1と2は、Tier 1の1チームである「ネプチューン」の活躍を描いていた。それに対してこのミッション3では、「ウルフパック」と呼ばれるチームが活躍する。これ以降のミッションでも、これらのチームに所属する2人の主人公の視点でストーリーが語られていく。ネプチューンの主人公は「ラビット」というコードネームで呼ばれ、ウルフパックの主人公は「デュース」と呼ばれている。なお、ラビットとデュースはゲーム中で一切しゃべらない。しかしそのぶん、ともに行動するネプチューンとウルフパックの仲間達が親しみやすい人物ばかりなので、感情移入がしやすく、物語にも入り込みやすいだろう。

さて、このミッションは冒頭からバイクの操縦をすることになる。しかも、見通しがきかない深夜の走行だ。道は起伏が激しくカーブも多いので、すんなりと走破することは難しいかもしれない。ほかにも乗り物ではないが、このミッションで登場する新要素として、狙撃銃のバレットM82がある。この銃を使ってバイクの上から向こうの丘にある村の兵士を狙い撃つのだが、風向きを計算しつつ息を止め、照準を安定させながら狙撃するのはなかなか難しい。ここはミッション1と同様に終始暗い場面で作戦が行われる。しかしミッション1と違うのは、明らかな敵の拠点に潜入して最小限の戦闘だけを行い、任務を完遂することにある。敵に見つからずに輸送トラックにビーコンを設置するこのミッションでは、スリルあるスニーキング（潜入任務）が楽しめるだろう。








13 深夜3時、敵の拠点近くに潜入していたウルフパックチームは、それぞれバイクに乗り込み、夜のうちに敵の前哨基地へと向かうことになる。

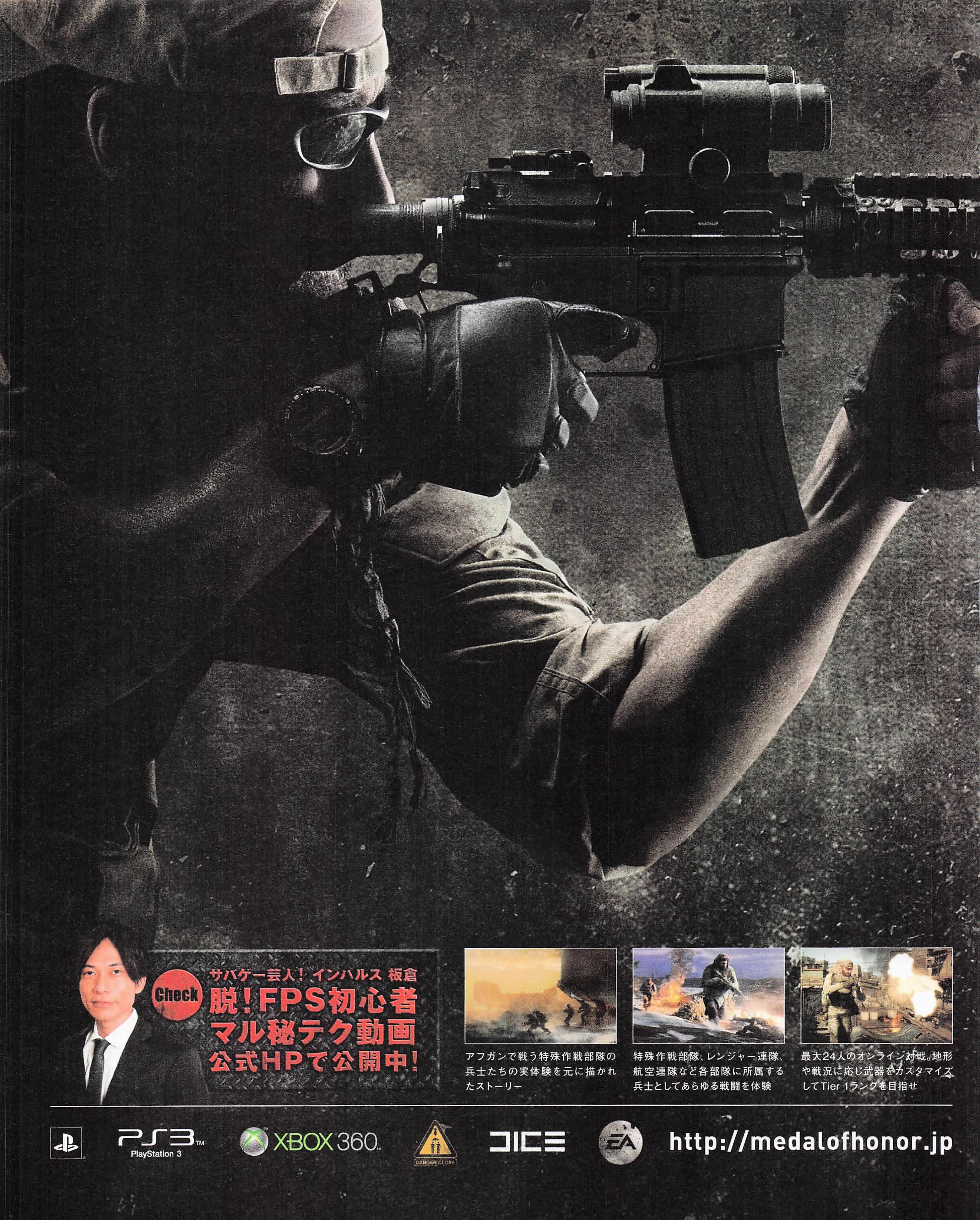
14 月明かりがあるとはいえ、夜間の丘陵地帯を高速で走り抜けるのは危険。ここでは暗視ゴーグルが役に立つ。道中で発見した輸送トラックは前哨基地に補給物資を届ける模様だ。気づかれないようにあとを追う。

15 前哨基地の防御線になっている村に到着。先行していたチームの2名と連携して村の敵を排除。ここにあった資料から、渓谷地帯に潜む敵の人数などが判明した。

16 村を出たあと、輸送トラックを追ってさらに先へ進む。別ルートで進む2名が向かう先にいる敵兵をバレットM82で狙撃。サーマルスコープで狙うこともできる。

17 輸送トラックがある村に到着。気づかれないよう物陰に隠れつつ、敵をやり過ごしながら目的となるトラックを探していく。

18 目標である敵の輸送トラック3台の上部にビーコンを設置することに成功したウルフパックチーム。あとは脱出あるのみ。


Check
サバゲー芸人！ インパルス 板倉
脱！FPS初心者
マル秘テク動画
公式HPで公開中！
アフガンで戦う特殊作戦部隊の兵士たちの実体験を元に描かれたストーリー
特殊作戦部隊、レンジャー連隊、航空連隊など各部隊に所属する兵士としてあらゆる戦闘を体験
最大24人のオンライン対戦。地形や戦況に応じ武器をカスタマイズしてTier 1ランクを目指せ
PS3 PlayStation 3
XBOX 360
DANGER CLOSE
DICE
EA
http://medalofhonor.jp



その顔を見た者は、
死を覚悟すると言う。
強靭かつ大胆に。無慈悲なまでに精密に。過酷な任務を完遂する。
現代の戦場が生んだ、米軍最強の特殊部隊。
その名は、Tier 1
MEDAL OF HONOR
メダル オブ オナー
2010.10.21 OUT
PS3、XBOX360：7,665円（税込） PC：オープン
ジャンル：ミリタリーFPS
© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Medal of Honor and Danger Close are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. All other trademarks are the property of their respective owners. "PlayStation", "PS3", "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
エレクトロニック・アーツ株式会社 〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 住友不動産西新宿ビル4号館7F ［カスタマーサポート問い合わせ：0570-081800］
CERO D
17才以上対象

PS3 グランツーリスモ5

2010年11月3日発売	¥7,980(税込)		ACT 対戦
ジャンル	RCG(オンラインカーライフシミュレーター)	メーカー	発売元:SCE／開発元:ポリフォニー・デジタル
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応		

ついに来る！至極のドライビングプレジャー!!

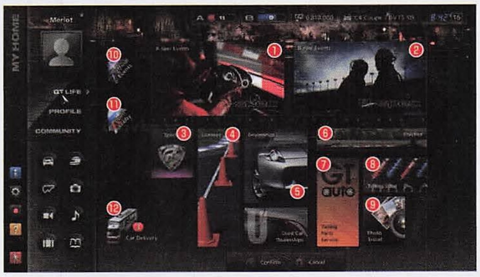


満を持して発売される『GT5』。本作ではプレイヤーがドライバーとなってクルマを操縦するA-Specモードと、監督となってAIドライバーに指示を出すB-Specモードの両面からレースを楽しめる。また、世界中のユーザーと対戦し、コミュニケーションを図れるオンライン機能も大幅な進化をとげている。今回はゲームモードのメインとなる「GT LIFE」と、時間や天候の変化、ラリーレース、Webとの連動といった注目の新情報をお届けしよう!!



▲充実したチューニングも健在。今作では新たにカートレースも楽しめる。

GT LIFE メニュー



❶A-Spec
自らがハンドルを握ってクルマを走行させるモード。レースに参加して賞金を稼ぐことで、新たなクルマを購入することができる。

❷B-Spec
チーム監督としてレースをマネージメントするモードが進化して登場。AIドライバーを育成してレースで指示を出し、勝利をつかめ！

❸Special
スペシャルイベントとしてカートやラリーを楽しめる。それぞれにレベルがあり、難易度の高いレースに参加することも可能だ。

❹Licenses
ドライビングの基礎から上級テクニックまで学べるモード。上級レースに参加するならぜひとも上位のライセンスを獲得したい。

❺Dealerships
新車を扱うカーディーラーと中古車を扱うユーズドカーディラーを用意。中古車は、訪問するタイミングでラインナップが変化。

❻Practice
練習としてさまざまなコースを単独で走行できる。新しく購入したクルマの試し乗りや、クルマのセッティングに活用したい。

❼GT auto
おなじみの洗車やオイル交換のほか、ボディのペイントやパーツ交換、メンテナンスなども可能。レーシングモディファイもここで。

❽Tuning Shop
チューニングに必要なパーツを購入できる。ブレーキーやタイヤ、サスペンション、エンジンパーツ、ボディパーツなどが用意。

❾Photo Travel
世界中の美しいロケーションで愛車の写真撮影を楽しむモード。京都の祇園やサン・ガルガノ修道院などの名所で撮影できる。

❿Official Events
『GT5』の公式イベントに参加できる。Specialとは違い、オンラインプレイで世界中のユーザーと対戦して順位を競い合える？

⓫Opne Lobby
フレンドしか入れない「マイラウンジ」とは違い、誰でも入れるロビー？ ここでオンラインレースを楽しんで、フレンドを捜す？

⓬Car Delivery
本作でも、一定の条件を満たすことでプレゼントカーを獲得することができる。それらのクルマを受け取る場所がここだ。

電撃ゲームス的『GT5』の注目ポイント

POINT1 時間の変化&気温・気圧・湿度による天候の変化!

一部のコースでは、レース走行中に刻々と時間が変化していく。昼から夕暮れへと変わり、やがてヘッドライトが灯る夜へと変化していく様は圧巻だ。また、こちらも一部のコースに限られるが、気温、気圧、湿度などによってコースの天候が変化。雨が降ればワイパーの動きや雨粒で視界がさえぎられるだけでなく、路面の状況もそれに応じて変化する。





◀夜のサーキットをリアルに再現。ヘッドライトの明かりのみという制限された視界のなか、熱く激しいバトルが展開する！

▲前を走っているクルマの水しぶきで視界がさえぎられることも。今までのRCGにはない自然環境との戦いまで体験できる。

POINT2 コース自動生成のラリー!

ラリーは、これまでのダートコースの周回レースから大きく進化。実際のWRCなどのように、決められた区間を走るSS（スペシャルステージ）で1台ずつタイムを争うことになる。ただしコースは毎回自動で生成！ 同乗するコ・ドライバーのナビを聞き逃さないようにしながら、コースの状況を瞬時に判断せよ！



▲ラリーは抜きつ抜かれつといったサーキットで行われるレースとは違う。ライバルとのタイム差を考えながら単独走行することになり、タイムアタックに似た感覚の勝負となる。

POINT3 Webブラウザとの連動!

メッセージやメール、プレイログといった本作のオンライン機能を集約している「マイホーム」。これと同じものがグランツーリスモドットコムにも用意され、PCのWebブラウザ上でも本作を楽しめる。B-Specでレースに参加することも可能で、ライブタイミングやリアルレポートなどの形でレースの様子が見られる。



▲Webブラウザの「マイホーム」には、PS3をリモート状態にしてPS NetworkのIDでログイン。仕事の合間や出かけるときに走らせてクレジットを稼げば、効率よくクルマを買える。

DS スーパーロボット大戦L

2010年11月25日発売	¥6,090(税込)		戦略 育成
ジャンル	S･RPG	メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数：1人用		

話題作をひっさげた『スパロボ』シリーズ最新作!!

人気のロボットアニメが集結する『スーパーロボット大戦』シリーズ。その最新作がDSに登場する。「ヱヴァンゲリヲン新劇場版」や「マクロスF」、「戦え!!イクサー1」など、新旧含む話題のロボットアニメが合計17作品も参戦する期待の1本だ。今回は、新たに判明したライバルキャラを中心に、気になるシステム部分もチェックしていく。地球をめぐる新たな戦乱の目撃者となれ!!

参戦作品一覧

- ★ヱヴァンゲリヲン新劇場版
- ★戦え!!イクサー1
- ★冒険!イクサー3
- ･新機動戦記ガンダムW Endless Waltz
- ･機動戦士ガンダムSEED
- ･機動戦士ガンダムSEED DESTINY
- ･超電磁ロボ コン･バトラーV
- ･超電磁マシーン ボルテスV
- ･ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU
- ･鋼鉄神ジーグ
- ★獣装機攻 ダンクーガ ノヴァ
- ･マジンカイザー
- ･マジンカイザー 死闘!暗黒大将軍
- ･神魂合体ゴーダンナー
- ･神魂合体ゴーダンナー SECOND SEASON
- ★マクロスF
- ★鉄のラインバレル

（★はシリーズ初登場作品）

予約特典 特製マルチケースを手に入れろ!



本作を予約して購入すると、「スーパーロボット大戦L 特製マルチケース」をゲットできる。メモリーカードを収納できる便利グッズなので、早めに予約して確実にゲットしよう!

CHECK! 進化をとげた「パートナーバトルシステム」に注目!

好きな機体を自由に組み合わせて、2体1組で出撃させられる「パートナーバトルシステム」。以前のシリーズでも採用されていたこのシステムが大きく進化！ そのなかでも大きな変化が見られる点を解説する。



▲援護攻撃や援護防御など、強敵と戦う際には欠かせないこのシステムを使いこなせ!



NEW! 個別戦闘が可能に!

メイン機体とサブ機体、それぞれで個別に攻撃対象を選ぶことが可能に。敵のメイン機体を集中攻撃したり、メインとサブが個別に戦闘したりと、戦況に応じて選択できる。



NEW! マップ上での編成もOK!

パートナーユニットは、出撃後にマップ上で編成し直すこともできる。機体が敵に撃墜されてシングルユニットになった場合や、パートナーを組み替えたい場合に重宝する。

CHARACTER キャラクター ライバルキャラの存在も明らかに!

参戦作品とともに『スパロボ』シリーズで注目されるのがオリジナルキャラクター。このたび、プレイヤーの分身となる主人公のライバルがついに明らかになった。気になるライバルとパートナー、そして搭乗機を紹介!



▲主人公機のラッシュバードと対になるかのようなライバル機のストレイバード。「フェザントカッター」などスピードを生かした戦いを得意とする。



▲一鷹と近しい関係の悠凪。戦いのなかで2人の関係は変わるのか?



ライバル機 ストレイバード

グライフ博士が造ったスーパーロボット。亜空間からのエネルギーを利用した光学ステルス機能「イマジナリィロード」など、圧倒的な戦力を持つ。

パートナー HL-0 ハルノ

アリスと同じくグライフ博士に造られたアンドロイド。元は家政婦用だが、戦闘用AIを搭載し、ストレイバードのサブパイロット機能を持った。

ライバル 悠凪･グライフ

グライフ博士の孫。一鷹には兄さんとして慕われているが、面倒見は悪く無愛想。独学で機械工学を学ぶなど、ロボットに対する知識は深い。



▲火力はやや低いものの、亜空間からエネルギーを得るため航続距離はほぼ無限。


▲とある事件をきっかけに、悠凪とともにストレイバードで世界をさまようことに。

PLAYER SIDE ゲームオリジナルの主人公達



パートナー AL-3 アリス

グライフ博士が造った家政婦アンドロイド。戦闘用の身体ではないが、使命には全力で臨む。

クラール･グライフ

周囲の住人からは「偏屈発明家」として悪名高い老人。普段は気さくで明るい性格だが、一度ヘソを曲げてしまうとなかなか機嫌が直らない。

主人公 南雲一鷹

過去の戦争で両親を失った中学3年生の少年。年齢のわりにはしっかりしているが、正義のヒーローに憧れるなど子供っぽい一面も持っている。

オリジナルメカニックデザイン：山根理宏
オリジナルキャラクターデザイン：Chiyoko

PSP 戦極姫2嵐〜百華、戦乱辰風の如く〜
PS2 戦極姫2炎〜百華、戦乱辰風の如く〜

2010年11月発売予定 PSP通常版：¥6,090(税込)／PSP限定版：¥8,190(税込)／PS2通常版¥7,140(税込)／PS2限定版：¥9,240(税込)
恋愛 戦略 歴史

ジャンル	SLG（本格戦国シミュレーションAVG）	メーカー	システムソフト・アルファー	備 考	プレイ人数：1人用

乱世の戦場で乙女達が舞う



限定版情報

限定版には攻略情報付きイラスト＆設定集と、PSP『嵐』では柿崎景家、PS2『炎』では一条信龍による、お家紹介のドラマCDが同梱される。



ドラマCD

すぺしゃるあーとぶっく

乙女武将とともに天下統一を目指せ

戦略SLGを味わいつつ、乙女武将との恋愛イベントも楽しめる、一粒で二度おいしい人気シリーズの最新作。武将の引き抜きや武将の育成など、やり込み要素が充実し、さらに最新シナリオ「龍造寺家編」の収録のほか、既存のシナリオも一新。シリーズのファンも新たな気持ちで天下統一を目指せるのだ！



全国の武将を倒せ！

▲戦闘は非常に戦略性が高く、進軍方法やスキルにより状況が一変する。

乙女達と恋愛をしよう

▼魅力的な乙女武将達との萌えイベントがたっぷり楽しめる。



ゲームの流れ

軍備
主に合戦で活躍するための準備を行う。各地から兵をつのり、火縄銃を購入するなどの行動で軍事力を高めることができる。

→

政略
収益増加や防衛のための自軍領土の発展、他国への侵略指示、他家の武将の引き抜きなど、戦略の核となる要素がつまっている。

→

作戦
政略で他国への侵略指示を出した兵達に、そのまま突撃して合戦に持ち込むか、計略を仕掛けて相手を弱らせるかの指示を出す。

→

合戦
作戦で合戦に持ち込むか、他家からの侵略を受けると移行。スキルや進軍などの戦術を駆使して戦い、勝敗の結果で領土が増減。

次のターンへ



さまざまな条件でイベント発生！

自国の領土を増やす、主人公と乙女武将を同じ地に配置するなど、SLGパートで特定の条件を満たすと乙女武将とのイベントが発生する。ドキドキの恋愛イベントやライバル武将と火花を散らす激突イベントなど、その内容は多彩。美麗なイベントCGも多数用意されている。



※北条綱成は男武将となります。

新たな武将も多数参戦!!

ゴッド・オブ・ウォー 降誕の刻印

2010年11月11日発売　通常版:¥4,980(税込)／DL版:¥3,800(税込)

PSP		
ジャンル	ACT	ACT
メーカー	SCE	
備考	プレイ人数:1人用	

復讐心の原点へ…心の闇の真相が明かされる

世界的に評価の高い『ゴッド・オブ・ウォー』シリーズの最新作が登場。シリーズの特徴である、超巨大なボスを相手に展開される豪快なアクションや美しいグラフィックはそのままに、新たな武器や魔法などを追加。滑らかなカメラワークも相まって、より爽快でハイテンションなアクションがPSPでも実現している。なお、今作では第1作目の『ゴッド・オブ・ウォー』直後のストーリーが展開。人間から神となり、オリュンポスの神々の時代を終焉へと導くこととなった主人公・クレイトスの復讐心の原点が解き明かされる。彼を復讐者へと駆り立てた過去の闇とは……？


圧倒的な存在感を持つボスキャラとの戦闘は必見!!

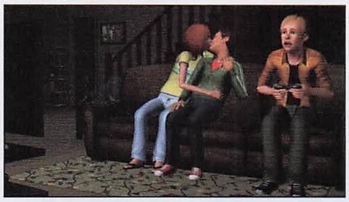

ザコを蹴散らす爽快アクション！

ザ・シムズ3

2010年11月18日発売　¥7,665(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	SLG(人生シミュレーション)	恋愛
メーカー	エレクトロニック・アーツ	育成
備考	プレイ人数:1人用	

仮想世界で生きるシム達の人生を覗いてみよう！




▲▶個性豊かなシム達は、まるで現実と同じようにそれぞれが多彩な人生を歩んでいく。

本作は、「シム」と呼ばれるキャラクター達の仮想世界の暮らしを覗いて楽しむ人生シミュレーション。家を作ってそこにシムを住まわせると、彼らは自由に行動し始める。仕事に行ったり、隣人と話したり、恋人を作ったりと行動パターンは多岐にわたり、飽きることなく観察できる。また、彼らの行動に介入することも可能。朝に起こしたり、他人との会話を促す指示を行ったりすると、行動が変化して将来に影響を与えることもある。さらに、本作で新たに追加された「カルマパワー」システムを使うと、シムを一瞬で幸福にも不幸にもできる。不意に訪れる幸運や不運により、パニックになるシムを眺めるのも楽しみ方の1つ。

みんなで冒険! ファミリートレーナー

2010年10月21日発売　通常版:¥3,990(税込)／マット同梱版:¥7,140(税込)

Wii		
ジャンル	ACT("マットでわいわい"アクションゲーム)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1～8人	協力

ゲームを楽しみつつ運動もバッチリ！

専用マットコントローラーを使い、さまざまなアトラクションを体験できる『ファミリートレーナー』の新作。マットが1枚あれば、最大8人で同時に対戦・協力プレイが可能。時には競い合い、時には協力し合いながらクリアしていこう。家族や友達と一緒に楽しむのはもちろん、ストレス解消や運動不足にもってこいの1本だ。

専用マットコントローラのパネルを踏みながら操作



Miiを使ってプレイすればより一層盛り上がる！



ドラゴンボール レイジングブラスト2

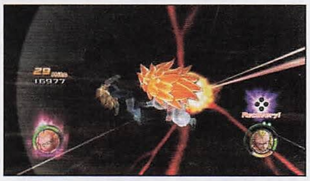
2010年11月11日発売　¥7,329(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	ACT(3Dアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1～2人	

進化したバトル＋リバイバルアニメでお買い得！

人気アニメ「ドラゴンボール」のキャラクターが白熱の3Dバトルを展開するシリーズ最新作。気力が満タン時にボタンを押すことで、必殺技と究極技が使えなくなるかわりに時間制限で格闘能力が大幅に上がる「レイジングソウル」システムを搭載。また、キャラクターごとのオリジナルミッションとなる「ギャラクシーモード」も追加された。登場するキャラクターは総勢100体。各キャラクターの表情がよりリアル感のあるものに進化し、熱く激しいバトルの演出面も強化された。さらに、リバイバルアニメ『ドラゴンボール　超サイヤ人絶滅計画』も収録されており、お買い得度は満点！


◀オープニングアニメでは、影山ヒロノブ氏が歌う新主題歌が流れる！


▶「レイジングソウル」の発動時は、BGMや天候などが変化する。

NARUTO－ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストーム2

2010年10月21日発売　¥7,329(税込)

PS3 / Xbox360		
ジャンル	ACT(忍道対戦アクション)	ACT
メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:サイバーコネクトツー	冒険
備考	プレイ人数:1～2人／オンライン対応	対戦

2Dで表現された背景の中で3Dのキャラを動かせる

アニメとゲームの融合というテーマで作られた対戦型ACT。TVアニメ「NARUTO－ナルト－ 疾風伝」が題材で、2Dで表現された背景はアニメ制作でおなじみの「スタジオぴえろ」が担当。2Dの背景の中で3Dのキャラクターが動き回るという表現法により、アニメさながらの世界で熱いバトルが堪能できる。また、シリーズ初となるオンライン対戦も用意されており、ランクマッチとプレイヤーマッチが楽しめる。


▲アニメのキャラを自分で動かしているような感覚でプレイできる。忍具や忍術も豊富に用意。

3vs.3のバトルシステムを採用 迫力のカメラアングルで魅せる！



仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ

2010年12月2日発売　¥6,090(税込)

Wii / PSP		
ジャンル	ACT(ヒーローアクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1～2人	

仮面ライダーオーズの参戦で、夢のバトルはより白熱!!

平成ライダーが集結して、白熱のバトルを繰り広げるシリーズ最新作。現在放送中の「仮面ライダーオーズ／000」から仮面ライダーオーズが、「仮面ライダーW」から仮面ライダーアクセルなどが初参戦するほか、前作では必殺技のシーンでしか見られなかった最強フォームもプレイアブルキャラとして使用できる。初回封入特典は、データカードダスの「仮面ライダーバトル ガンバライド」で使用できるオリジナルカード。スキャンすると、仮面ライダーオーズがバイクで登場する。

▶バトルシステムには、フォームチェンジやサポートアタックなど5種類を用意。




必殺技を駆使して最強の座をつかみ取れ

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「あらゆる要素が良質なゲーム」

CASE. 19

電撃の攻略本『英雄伝説 零の軌跡 ザ・コンプリートガイド＋設定資料集』の担当編集者が、100時間を超えても絶賛プレイ中の本作の魅力について語る！



英雄伝説 零の軌跡
●PSP　●発売中（2010年9月30日発売）
●日本ファルコム　●RPG
●通常版：￥6,090（税込）／限定ドラマCD同梱版：￥7,980（税込）

PCゲームから始まり、PSPにも移植されて大ヒットした『空の軌跡』シリーズの続編。新米捜査官のロイドが、クセ者ぞろいの特務支援課の一員としてクロスベル市の"闇"に立ち向かう！

キャラクター、ストーリー、ゲームシステム すべてが"良質"な安心してやり込める作品

傑出したインパクトはないものの心地よいプレイ感が続く満足度の高いゲーム

本作はものすごい〝良作〟である。伝説に残るような圧倒的パワーを持つわけではなく、ゲームの概念を変える革新的な要素を組み込んだわけでもないが、ただひたすらにあらゆる要素が〝良い〟のである。例えば、会話中のメッセージだけでなくキャラクターの動きまで早送りできる「イベント高速スキップ」機能は非常に快適。ストーリー進行を忘れないための「捜査手帳」や、戦った敵のデータを記録してくれる「戦闘手帳」といった便利な要素も完備。もちろん丁寧に描き込まれたグラフィックや、雰囲気を盛り上げるファルコムサウンドも間違いのない出来だ。プレイ中に不満を感じる部分が少ないため、こういう小さな〝気持ち良さ〟の積み重ねにより、全体的な満足度が非常に高まっているといえる。

そして、この数々の良質なパーツのなかでも一際大きな輝きを放っているのが「キャラクター」と「やり込み要素」ではないだろうか。このまったく異なる要素について、それぞれ私見丸出しでざっくりと語ってみたい。

素敵なキャラクターが「これでもか！」と登場 この豪華キャストで盛り上がらないわけなし!!

どちらかというと硬派ゲーマー（死語？）であり、キャラ萌えは二の次！　ゲーム性重視!!　だと私は思う。そしてまあやっぱり女性キャラは魅力的なほうが嬉しい。そして、本作の女性陣は相当いい感じなのではなかろうか？　特にヒロインのエリィは〝清く正しく美しく〟というフレーズがぴったりの素敵な女性で、ロイドにたびたび気があるそぶりを見せるのもよい（もちろん胸が大きいのも魅力なわけだが、硬派ゲーマーなので大きな声では言えない）。また、もう1人のヒロインであるティオは、14歳で才女で無口系のツンデレキャラ。こちらも高いポテンシャルを秘めておられる。むしろこちらのほうが〝萌え要素〟ってやつは詰まっているのかもしれんね。髪の毛も青いし（？）。そのほかにもパッと思いつくだけでも、明るく元気な美人姉妹（ツインテールの警察官＆ショートボブの警備隊員）や、天然ボケのナースでキレイなお姉さん（そしてとっても巨乳だが……以下略）、さらには女だてらに警備隊の副司令を担うメガネ装備の知的美女、ツイン・ドリルヘアーの有能なビジネスウーマン、果ては超人気劇団のアイドル女優と、スーパーレディ揃いです。しかも主人公のロイドくんは、なぜかこのみなさんと仲良くなる機会があり、本人にはその気がないのに、やたらと好感を持たれるという、なんともうやらま……いや、けしからん状態が続くのです。これがあるからやめられない！

もちろん、男性陣も負けてはいない。当初はメインキャラクターのわりに印象が弱かったランディでさえ、隠された過去を知ったあたりからすごくカッコよく見えてきたから不思議なもの。へらへらした普段の雰囲気との〝ギャップ萌え〟ってやつですかね。ほかにも〝風の剣聖〟の異名を持つ凄腕剣士、ちょいワルで頭脳派でケンカまで強いイケメンとか、「ちょ！　その設定ずるい!!」ってヤツらがモリモリ出てきます。挙句の果てには物わかりがいいだけが取り柄かと思っていたオッサンまで……（以下ネタバレ自粛）。とまあ、もはや主人公が最弱説まである強設定キャラのオンパレード。これらのキャラがそれぞれ見せ場を作りつつ絡み合い、徐々に物語の核心が見えてきて……となるわけですよ。こりゃもう盛り上がる要素しかない！　歳のせいで涙もろくなったのか、盛り上がるシーンではホロリときましたね。

意外にも容赦のないやり込み要素と快適な周回プレイを保障するゲームシステム

クリアするだけなら簡単な部類の本作だが、〝やり込み要素〟については、1人でコンプリートしようとするのが無謀なほどの高難度といえる。例えば、「第○章の○○のタイミングで○○に話しかける」といった状況限定でしか入手できないアイテムがあるのだが、これを10数個すべて手に入れることで、ようやく最強武器が手に入るという具合。しかも、入手できるのは1周で1つだけなので、メインキャラクター4人ぶんを揃えるには、最低でも4周する必要がある。並のゲームなら一瞬であきらめる目標だが、本作の快適なプレイ感と、周回プレイ前提といえるやり込み要素のボリュームを考慮すると、時間さえあれば自分は確実にプレイするね。人間の「コンプリート欲」というか「コレクター精神」ってのは、想像以上に強いものなのかもしれん。

それでは、唐突ながらそんな私の思い出に残った、やり込み要素にまつわる（苦い）体験談を紹介したい。

●「一番よりNo2！」が人生哲学!?
本作には「DP」というパラメータがあり、これが増えると捜査官のランクが上がっていく。最終目標である「捜査官・1st」を目指して突っ走っていたあの頃、少々突っ走りすぎて若干のポイントを見逃したために悲劇は起きた。クリア直前に最後のDPを獲得したとき、目の前に表示されたポイントは375ポイント。そして「捜査官・1st」の条件はなんと376ポイントだったのである！　まさか、この100時間近くのやり込みの結果が、たった1ポイントの壁にはばまれるとは……。しかも実績の獲得だけでなく、1周につき1つしか入手できない貴重なクオーツがもらえたのに……ってことは、ついでに「全クオーツ入手」の実績も遠のいてしまった！　うあああ……と思って涙をこらえていたのは約5分。その後は「どうせ2周目やるからいいや♪」と、超回復に成功！

●爆釣王に、俺はなる!!
全種類の魚を釣り上げると獲得できる実績「爆釣王」まであと2匹！　というときに「たまにはストーリーも進めないとな」と思い、ストーリーをグイグイ進め始めた私（攻略本の進行的に、そろそろクリアしないとヤバい気がし始めたあの頃）。物語がクライマックスを迎えようとしたそのときに事件は起きた。「おっと、クリア前に釣りを極めておかないとな！」と久々に釣りのことを思い出したのだが、時すでに遅し。終章ではすべてがおり、なんと肝心の釣り場に移動できなくなっていたのだ。ああ、またしても……。うっかりクロスベルタイムズを買い忘れて「ブックコレクター」の実績を諦めたばかりの私に、冷たい現実が待っていた。そして5分後にこう思った。「まあ2周目でやればいいか！（笑顔）」。

というわけで「クリア後の各種引き継ぎ」「イベント高速スキップ」「レベルの低い敵はフィールド上で撃破可能」3大要素のおかげで、快適な周回プレイを楽しめるのは素晴らしい！　さーて、攻略本の作業が終わったら2周目の続きをやろ～っと♪（石田）

「まだ先」だけど気になるゲーム

—11月26日以降発売—

CONTENTS

怒れ! そして



怒りですべてをねじ伏せる かつてない体感型アクション!

『.hack』シリーズなど、こだわりのゲーム作りで定評のあるサイバーコネクトツーが、カプコンとタッグを組んだアクション『ASURA'S WRATH』。問答無用で敵をねじ伏せる爽快感と、ドラマティックな映像演出が融合した本作がもたらす、アクションゲームの新たな可能性とは!? まだ謎の多い本作の魅力を、制作プロデューサーの松山氏に直撃インタビュー!



ASURA'S WRATH (アスラズ ラース)

発売日未定		価格未定	
PS3	ジャンル	ACT(体験型連続活劇アクション)	ACT
	メーカー	発売元:カプコン/開発元:サイバーコネクトツー	
	備考	プレイ人数:1人用	
発売日未定		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	ACT(体験型連続活劇アクション)	ACT
	メーカー	発売元:カプコン/開発元:サイバーコネクトツー	
	備考	プレイ人数:1人用	



反逆せよ!!

待ち受ける絶体絶命な状況を、
"怒り"を原動力とした
圧倒的なパワーで打ち破る、
破天荒な痛快アクションが登場！
アスラの全身から放たれる
凄まじいまでの怒りのオーラを、
最新画面から感じ取れ！

カプコン × サイバーコネクトツー 究極タッグ

強力スタッフ陣

■プロデューサー
土屋和弘氏（カプコン）

■制作プロデューサー
松山洋氏（サイバーコネクトツー）

■ディレクター
下田星児氏（サイバーコネクトツー）

制作プロデューサー松山洋氏インタビューは次ページから!!





怒りを糧に戦い続け 神々を葬り去れ――。

■印度・中華・和のテイストを織り交ぜた世界観

ゲームの舞台となるのは、印度や中華、さらには和のテイストまでをも織り交ぜた、空想科学的なアジアの世界観。神々や仏が存在しながらも、サイバーな機械文明が混在したこの独特な世界を舞台に、怒りの化身であるアスラの戦いが描かれていく。そのアスラの原動力となるのが"怒り"のパワー。アスラは、どれだけ傷つこうとも"怒り"さえあれば戦い続けることができる。怒れば怒るほどそのパワーは上がっていき、どんな絶体絶命な状況をもひっくり返せるという。その痛快な逆転劇を、プレイヤー自らの手で操作し、体感することができる！


1


2


3


4

1満身創痍のアスラの怒りが爆発。ここから壮絶な逆転劇が始まる。 2怒りをエネルギーに暴れまわるアスラ。 3アクションの種類もとにかく多彩。迫力のあるカメラワークが、戦いを盛りたてる。 4まるで仏像のような敵のデザインにも注目！

特別企画 強力タッグ実現の理由から『ASURA'S WRATH』の魅力まで

SPECIAL INTERVIEW

今回、制作プロデューサーを担当する松山氏が、本作に賭ける思いを語る！ とことん突き抜けた、まったく新しいゲーム作りへと至った理由とは!?



サイバーコネクトツー
松山洋氏

本気でぶつかれる相手との出会い

――最初に、サイバーコネクトツーさんがカプコンさんと組むという、異色のタッグに驚きを感じたのですが。

松山洋氏（以下、松山。敬称略）：これまでデベロッパーとしてずっとやってきて、たまたま15年間バンダイナムコさんとのお仕事が多かったというのは事実なんですが、その間にほかのメーカーさんと話をしたこともないわけではありません。いろんなメーカーさんからお声をかけていただいていて、とてもありがたい15年ではあったんですけど、結果的に実を結ばなかったお話が多かったんですね。

――そうしたなかで、カプコンさんと出会ったのは、どんな馴れ染めだったのでしょう？

松山：5～6年前ですかね。当時、稲船さん（カプコン・稲船敬二氏）から、竹内さん（カプコン・竹内潤氏）を紹介してもらったのが最初です。そのときから「いつかご一緒できるといいですね」くらいの話はしていたんですけど、それから業界の人が集まるパーティなどで、いろんな方とあいさつさせていただいて。3年くらい前かな、カプコンの方が福岡へ頻繁にくるようになって、あるとき、本気で何かやりませんかと。

――最初の印象はどうでした？

松山：当時はカプコンって怖いというイメージがあって、中途半端な覚悟で企画書持って行こうものなら、何を言われるかわからないって（笑）。もちろんそれは間違いだったのですが、何度かお邪魔して感じたのは、社内にたくさんの開発者がいるんですけど、すれ違う方みなさんしっかりとあいさつをするんですよ。うちもあいさつは徹底しているんですが、そういったところが行き届いている気持ちのいい会社だなと。それと、竹内さんのチームにお邪魔したときなんですが、開発者たちからすごく声が出ているんですよ。なんか野球部みたいな感じ（笑）。「はいこれから何々のテストやりまーす」って声かけて、みんなばーっと集まって、みたいな。すごく活気があって、すごいなこのチームはと。うちも声を出すほうなので、ある種通じるものがあり、「あ、似てるなー」と。

――サイバーコネクトツーさんのほうでは、その頃から企画はあったのですか？

松山：今回、ディレクターを担当することになる下田は、PS3の『NARUTO―ナルト― ナルティメットストーム』で特別ディレクションというポジションを務めていたんです。これは、立場を利用してどのセクションにも口と手を出せるポジションです。開発の末期になれば、「ここは間に合わないから削る」といった、完成させるための戦いをやっていくんですが、この特別ディレクションは、「やっぱりこうしたほうが面白い」といったちゃぶ台返し的なことを、この期におよんでも言ってくる、い



CHECK
怒りの化身
アスラ

神々に反逆し、戦い続ける本作の主人公。その理由は不明だが、いかなる状況であっても、戦うことを止めない。果たして何が、彼を怒りへと駆り立てるのだろうか？

わゆるお客様視点を持った人間なんですよ。こういう人がいるとどうなるかというと、揉めごとになるんです。空気読まないから（笑）。でも、そうやって切磋琢磨して完成させることが、いいゲームになる理由だと思ってますんで。で、その下田が特別ディレクションを務めたとき、立場を活用して、大活躍したんですよ。もちろんそれぞれのセクションの活躍のおかげでもありますが、あそこまで突き抜けたクォリティと演出というのは、下田の活躍がすごく大きかったんで、次はディレクターだと。下田組でまったく新しい何かを作ろうと思っていたところ、ちょうどカプコンさんとの話があって。

――運命的にシンクロした感じだったのですね。

松山：企画自体は先に考えていて、さてどことやるかという段階で、下田に「どこと組みたいか、お前の好きなところを言っていいよ、そこを俺が口説くから」という話をしていたんです。下田のほうでも、作り方や、パブリッシャーとの関係まで、すべて新しい挑戦をしてみたかったので、最初からバンダイナムコさん以外とは考えてたようです。で、2人でどことやってみたいのかと、せーので言い合ったら、どっちも「カプコン」だったので す（笑）。ちょうどカプコンさんと仲よくしていて、そろそろやろっかという話をいただいていたので、ここから本格的に話を進めようと。

――実際に企画がスタートしてからは、事は順調に進んだのでしょうか？

松山：企画を始める前に、まずは自分達を知ってもらうためのプレゼンを行ったんですよ。これまではバンダイナムコさんと仲よくやってきましたが、カプコンさんともマブダチで、お互いを裸で殴り合えるような関係にならないとダメだと。けど、何年もかけるつもりはない。今すぐに喧嘩できる仲になろうと（笑）。会社の説明はもうしていたので、私と下田の2人で、個人のスライドを作ったんですよ。生まれてから、小学校のとき何をしてたとか、そのとき夢中になっていたマンガは何とか、中学のときはバスケ部にいて、そのとき夢中だったアニメは何だとか。普通の男の半生が書かれているんですけど、その時々に夢中だった、オタク視点のハマったものを全部書いて、現在に至るまでの自己紹介書を作って。

――結婚式で流れるようなやつですか（笑）？

松山：はい。それを流して「我々こんな人間なんで、全部わかっていただけたと思うんで、次はそちらのターンです」と言って、フォーマット渡して（笑）。次に、大阪（のカプコン本社）に行き同じことをやったんですが、1時間半くらいかかりました。前半がお互いを知る編、後半は仕事編という感じで、ミーティング全体だと5時間くらい。こうしてお互いを知る積み重ねの時間を持って、そこからですね、本格的な話になったのは。

――先に企画があったそうですが、カプコンさんからのオーダーはありましたか？

松山：カプコンさんからのオーダーは1つしかなくて「やりたいようにやってくれ」と。で、企画を出して、そのあとカプコンさんとミーティングするんですが、大きいところも小さいところも、1つ1つを噛み砕いて丹念に話を詰めてくるんですよ。そのときに感じたのが、「この人達は、遊ぶことに本当に一生懸命なんだな」と。パブリッシャーさんとそういうぶつけ合いをするのは初めてだったんで、刺激的でしたね。

腹を割っての本気の喧嘩

――やりたいようにできるというのは、逆にやりにくい部分もあったのではないですか？

松山：最初は、何かを言われて「わかりました、じゃあこうしましょうか」という話を繰り返して企画を練っていたのですが、そのうちに、我々は“やりたいこと”をやっていたつもりなのに、いつの間にか歯車が噛み合わなくなっていたんです。で、それが、ばれたんですよ、カプコンさんに。それでもう裸になりましょうかという話になって、ある意味正しい喧嘩ができたんです。

――それはどのような喧嘩だったのでしょう。

松山：我々は画作りや演出が得意で、そこはイケてるものを作る自信はありますが、システム面に関しては70点くらい、というのもわかっているんですよ。けれどもカプコンさんとやるなら、70点や80点ではダメだと。映像も当然120点を取りにいくけど、システムもちゃんとしなければと、ずっとアクションのシステムを練っていたんです。そしてようやく手ごたえを感じ、これならカプコンさんにも安心してもらえるなというミーティングを博多でしたら、竹内さんが言うんですよ。「やりたいことは、こっちじゃないでしょ」と。「サイバーさんはアクションのシステムがどうとかじゃないでしょ。あんたらが得意なのはなんですか」って。それ言うんだったら、こっちも言いますけどって話で、こういう気持ちがあって、一生懸命こんだけやってきたのよっていったら、「それ、いらん」って言われたんです（笑）。

――それは手厳しいですね（笑）。

松山：カプコンさんが言うには、お互いの平均点を取るようなゲームを作っても意味がないと。映像と演出で150点狙えるなら、500点目指したらいいじゃないですかと。システムが70点、80点でも、トータルで100点満点中500点なら、それはとんでもないゲームになるんじゃないですかと。



次ページへつづく



CHECK
操作するドラマ
画面を切り替えることなく展開するイベントシーンの数々が、派手なアクションをドラマティックに彩る！ まるで自らがドラマの主人公になったかのような臨場感を楽しめる。

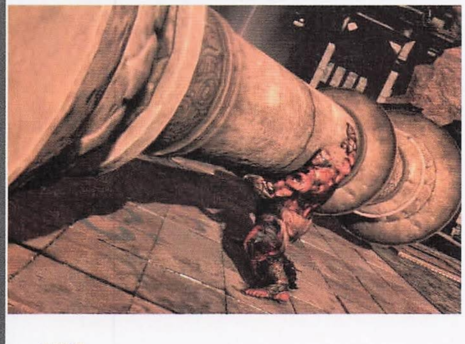
スイッチが入った瞬間

——カプコンさんの痛烈なダメ出しのあと、どのように軌道修正をしていったのでしょうか？

松山：開発としては、映像演出は自分達の最大の武器なので、それを使う前のシステム面で勝負できる状態にしておかないといけないという思いでシステムを組んでいたんです。弱点を克服しないままだと、今までのやり方でしか勝負できないんじゃないのかと思って。我々は映像演出はいつだってできるから、そこよりもまず、システム面で安心してほしいんだというつもりで練っていたのですが、カプコンさんから見たら、いつまで経ってもうちらしいものが出てこないという思いだったみたいですね。それで腹を割って土屋さんや竹内さんと話し、初めて理解できたのが、我々がしていたのは“守るための戦い”だったということです。今やるべきは“守るため戦い”ではなく“勝つための戦い”だったと、大会議室に下田組を全員集めて話し合ったんです。それで歯車がカチリと合いましたね。スイッチが入りました。

——そのミーティングが、いつごろですか？

松山：それが今年の頭ですね。その後は、会社の人間がこれで本当に大丈夫かって心配するくらい、とんがったタイトルになってきたんですよ。開発スタッフから、「ある意味ゲームになってないですよ」って発言が出たことを伝えたら、竹内さんが「いいですね、そのキーワード」と言って。「あ、いいんですね、それで？」という話をしたら、「それこそが求めてるもんだ」と（笑）。「じゃあ本当にやっちゃいますよ、振り切ってしまいますよ？ いいんですか？」って念押しをして。それから企画書から“ゲーム”っていう単語全部削除して、システムの説明も一切なくなりました（笑）。そっち方面で突破しようって話をしてからは、気持ち悪いくらいの速度で作り上げていきましたね。



開発体制でも新たなチャレンジを！

——カプコンさんと組んでみて、ゲームの作り方にも変化はありました？

松山：作り方も、遊びの表現の仕方も、開発体制すらも変わってしまっています。今までの開発体制は、トライファクターと言われてる、スリーマンセルでツリー状に開発スタッフが構成される体制なんですよ。アーティストのトップがいて、その下にリードがいて、その下にシニアがいてという形になっていて、アイデアは3人が最小単位で話しあって上に提出し、それを上の3人が採用するかどうかを決める、下からのボトムアップ形式で開発を行ってきたんですよね。そのシステムを今回初めて壊して、全然違う開発体制でスタートしています。今までと同じやり方ではできないけど、どうするって話をするのと同時に、下田側も今までと違うやり方でいきたいので、トライファクターを壊させてくださいと。

——その新たな開発体制というのは、どのような目的を持って組まれたものですか？

松山：作業のスピードアップを図ると同時に、その他大勢という考え方をなくす方針ですね。アーティストだったり、プログラマーだったりとそれぞれのポジションはあるんですけど、それ以前に全員がゲームクリエイターだからねっていう考え方を徹底してます。今はまだ手探りな状態でもあるので、新しい方式の呼び方とかも決まってないのですが、これがうまくいけば、日本発の新しい開発体制として、大々的に発表したいですね。

“怒り”というテーマの追求

——ゲーム内容の話になりますが、企画自体の立ち上がりというか、制作するにあたってのテーマというものはどういったものでしょう？

松山：まずはオリジナルのアクションを作りたいというものがあって、その根底に“怒り”というテーマがあったのは最初からですね。開発当初はたくさんの要素が乗っかってたんですよ。よくも悪くもうちの癖が出て、あれもこれもと膨大な量の要素がのっていたのですが、それをそぎ落とす作業や新たに練りなおす作業を積み重ねて、現在にいたる感じですね。

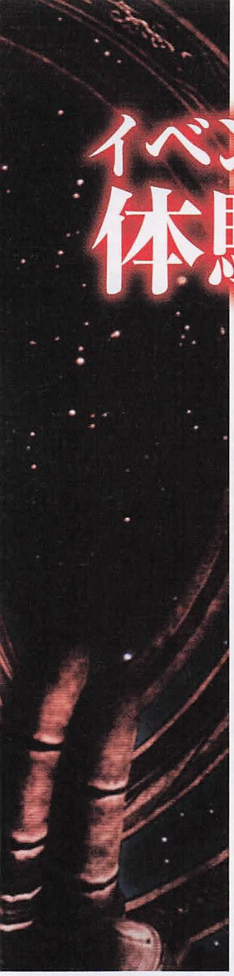
——テーマとして怒りを選んだのは、万国共通なのでわかりやすいという意味もあるのですか？

松山：少年マンガ的な面白さの文法といったものを小さな頃から楽しんできている方ならわかるかと思うんですが、主人公が怒ったり切れたりした瞬間に「次号に続く」とかよくあるじゃないですか。で、その次の回って、絶対面白いって思うでしょう？ どんな爆発力を生むのかという期待も生まれるし、それだけ怒りの原動力って人を惹きつけるんですよね。それは間違いなく普遍的なワクワクだと思うんです。そういうのを今回は中心に据えていこうって話をしてて、やるんだったら普通の世界じゃダメだねってことになって、ならば深く美しきアジアってのを描いていきたいなと。

——SF的なアジアの世界観というものを本格的に表現できた作品って、なかなかないですよね。

松山：逆立ちしてもアメリカ人にはなれないし、やはり日本人なので、日本人が知っている美しさを表現できれば、世界が振り向くし、無視できないタイトルになるだろうから、そういう方面で突破して作ろうと。なので舞台もアジアっていうのは最初からありました。

——主人公がアスラというのも、その時点から決まっていたのですか？



イベントとアクションがシームレスに展開する 体験型アクション



新感覚アクション"体験型連続活劇"とは?

『ASURA'S WRATH』では、アクションシーンとイベントシーンに明確な区切りがなく、シームレスにつながっていくという。そして、そのイベントシーンの展開中でも、プレイヤーの操作でアスラを動かすことができる。左の画面写真の、惑星サイズの巨大な仏像からの攻撃シーンなど、通常のアクションシーンから大きく外れた場面であっても、プレイヤーが操作して戦いを体験することができるのだ。これぞ"体験型連続活劇"の真骨頂！ 怒涛の勢いで展開するドラマが、アクションゲームを"操作する"ものから"体験する"ものへと変える!!

松山：主人公のアスラが決まったのは、順番でいえば4番目くらいですね。まず"怒り"があって"アジア"があって、そして怒りをぶつける相手として"仏"というのができたんです。で、こんな巨大な仏を倒すような主人公って誰だって話になったときに、阿修羅とかじゃない？ という流れで、仏教とかアスラ神話のお勉強とかをみんなでやっていきましたね。アスラという名前を聞くと、やはり「怒り」とか、「腕が6本」といった共通認識が強いので、それをうまく料理すれば、新しいものかつ、食べやすいものになるんじゃないかなということで決まりました。

想像するしかないシステム

――システムについてですが、TGS 2010で公開されたトレーラーの映像では、ボタン操作しているらしき場面もありましたね。

松山：いろんなシチュエーションを（編集で）つないでいますが、全部リアルタイムの映像です。最初に言ったとおり、いわゆる普通のアクションゲームではないですね。アクションの定義に収まらないような作品になるのかなと思います。「カプコンとサイバーコネクトツーが組んだ結果、普通じゃないものができちゃいました」と、そういう作品になると思います。

――リリース情報にも一切説明がないので、あとは映像から内容を想像するしかありませんね。

松山：正直な話、今の段階で発表するのは早いんですよ（笑）。まだ作り始めたばっかりだし、細かなシステムなどもお伝えできない段階なので。ただ、この段階で「カプコンとサイバーコネクトツーが、何かバカなことを始めたぞ」っていうことと、画面を見て「これはどんなゲームなんだろう？」と疑問に思う部分で記憶に引っかかってくれればいいかなと。ほんとに発売はずっと先なので、画面を見て、そこから想像を膨らませていただければ嬉しいです。あとは我々が、その想像をどれだけ上回れるか、というところですから。

――企画からゲームという単語を削除したとはいえ、それでもアクションであることは、しっかり意識して作っているのですよね？

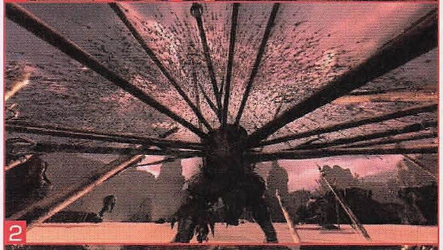
松山：ゲームとして遊ぶこともできるって言い方をしたほうがいいですね。ただ、エンターテインメントであることは間違いないです。アクションゲームが好きだからって入ってくる人もいるでしょうし、操作して気持ちいいって部分はきっちり形にします。それでも気がついたらドラマを楽しんでいたというように、最終的には、我々が楽しんでもらいたい部分にたどりつけるような設計にはなっています。

――最後に、本作を期待している人と、気になっている人に向けて、メッセージをお願いします。

松山：いつも言ってるのですが、まさに「予想は裏切り、期待は裏切らない」を地で行く作品になっていると思います。我々とカプコンさん、お互いアクの強い会社同士ですが、混じり合うとこういう化学変化が生まれますよという部分を楽しんでいただければと。発売はもうちょっと先になりますけど、今までに触ったことのないタイトルになることだけはお約束しますので、首を長くして待ってもらえればと思います。

「我々とカプコンさんが混じり合う化学反応を楽しんでください」









1ライバルとなるキャラクターも登場！ 2人はどういった関係なのだろうか？ 2アスラに大量の錫杖が降り注ぐ、絶体絶命の危機！ 3大多数の敵を前に、アスラの猛反撃が始まる！ 4宇宙からの攻撃に備えるアスラ。果たしてどう耐えるのか!?



時空を超えた熱き

より『サガ』らしく生まれ変わったDS版『サガ3Sol』。
どのように再構築されたのか、気になるポイントに迫る。
作曲家の笹井氏と伊藤氏のインタビューも注目だ。

デューン

本作の主人公で、熱い心を持つ人間の少年。幼い頃に滅びの未来から送り込まれ、ダームの町の長老であるギルに育てられた。経験を積んで強くなり、未来を救うため旅立つ決意をする。

シリュー

現在世界に住む人間の少女。長老ギルの孫娘で、デューン達とは幼い頃から一緒に育てられた。デューン達の旅立ちを見送るつもりだったが、自ら志願して冒険に同行することに。

ポルナレフ

未来から送り込まれたエスパーの少年。思ったことをすぐ実行に移すという行動力のある一面も持つ。自分の気持ちを表現するのは苦手だが、仲間を思う気持ちは誰よりも強い。

サガ3時空の覇者™ Shadow or Light

サガ3時空の覇者 Shadow or Light			
2011年1月6日発売予定	¥5,980(税込)		
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	スクウェア・エニックス	戦略
	備考	プレイ人数:1人用	育成

よりサガらしく――ファンの願いを形にした新生『サガ3』

1991年に発売されたGB版『時空の覇者 サ・ガ3完結編』が、19年の時を超えて『サガ3Sol』としてDSで復活。前作の『サガ2GOD』は、オリジナル版をいかに忠実に再現するかに力を注いだのに対し、本作ではいかに『サガ』らしく変えるかをテーマに再構築。バトルシステムなどを一新し、完全新作といっていいほどに生まれ変わっている。

DS版『サガ3Sol』再構築のポイント

オリジナル版の『サ・ガ3』は、バトルを中心に前作までとは違うオーソドックスなシステムが採用され、『サ・ガ』シリーズとしては難易度が低めで遊びやすい作品となっていた。しかし、前作までのファンには「物足りない」と感じる人も多く、『サガ』シリーズとしては異色の存在だった。本作ではその「物足りなさ」を見直し『サガ』らしさを追求して大幅に再構築がほどこされている。オリジナル版からどのように再構築して進化したのか、4つのポイントにわけて紹介していこう。

BATTLE 武器や成長のシステムを変更

オリジナル版は経験値によるレベルアップなどオーソドックスなバトルシステムだったが、本作ではより『サガ』らしいバトルを追求し、大幅にシステムを変更。連携や技の習得などのシステムもとり入れられた（詳しくはP.160を参照）。



SCENARIO フリーシナリオが充実

軸となる物語はオリジナル版と大きく変わらないが、仲間達との会話などが増えたことでボリュームアップ。また、フリーシナリオが大幅に追加されたり、選択肢によってイベントの展開が変化したりと、長く遊べる要素が用意されている。



MAP 移動が快適に

ワールドマップでは、町やダンジョンなどの間に点線でルートが表示され、そのルートに沿って移動するという方式になった。目的地へ迷わず進むことができ、移動中はバトルが発生しないため、快適にプレイすることができる。



ステスロス さまざまな機能を追加

オリジナル版にはない新たなパーツのほか、クルーを増やして援護攻撃を強化するという新要素も追加。なお、前作では秘宝を集めることで使えるようになったアビリティは、本作ではステスロスにパーツを取り付けることで使用可能に。



  キャラクターデザイン：小林 元

想いが新たな未来を切り拓く



STORY ストーリー　滅びゆく未来を救うため　4人の若者が立ち上がる

はるか昔、世界の創造神ソールは、異次元の神々を戦闘機ステスロスの力で撃退し、封印した。それから長い平和が続いたが、あるとき突然世界の上空に巨大な水がめが出現。それは大量の水と魔物を流し続け、大地は海の底へ沈もうとしていた。そして滅びつつある未来から、デューン、ポルナレフ、ミルフィーの3人が過去へ送り込まれる。歴史を変え、未来を救うために……。



◀再び世界を侵略してきた異次元の神々が、デューン達の前に立ちふさがる。勝機はあるのか？



▶過去・現在・未来と、時を超えて冒険。時間を操る装置タイムズ・ギアも、物語に絡んでくるようだ。

ミルフィー

未来から送り込まれたエスパーの少女。仲間達のなかでは一番思慮深い性格をしており、短い言葉のなかに思いを込めて話す。ひそかにかわいいものを集めるのが趣味。

時空を超える戦闘機ステスロス

異次元の神々が侵略してきたときに、ソール神が使用したとされている伝説の戦闘機。その戦いののち、パーツは分解されて世界各地に隠され、戦闘機本体は神殿に封印された。冒険開始時は移動すらできないが、分解されたパーツを発見して取り付けることで、少しずつ本来の性能を取り戻していく。



▶世界を救うにはステスロスの力が不可欠。いち早く機能を復活させよう。



デューン達と関わる重要人物

冒険を進めていくうちに、デューン達はさまざまな人物と出会う。本作では過去・現在・未来の世界を行き来して冒険するため、時代による登場人物の変化が楽しめるのも、1つの魅力となっている。ディオールとネメシスは、現在の世界で長老ギルに育てられている幼い子供達だが、未来の世界では立派に成長した姿で登場する。ちなみにThe Wondererは、オリジナル版には登場していない新キャラクターだ。

ディオール

デューンを慕い　革命軍のリーダーに

現在の世界ではいたずら好きなやんちゃ坊主で、町の大人達も手を焼いている。未来の世界ではたくましい青年に成長。魔物に対抗する革命軍の指揮を執っている。



ネメシス

マイペースだが　芯の強い女性



現在の世界では、ディオールとともに暮らしているおっとりとした女の子。未来の世界では革命軍に参加していたが、ある理由によって魔物にさらわれてしまう。

The Wonderer（ワンダラー）

ステスロスに似たマスクを付けた謎の男

冒険中、デューン達の前に何度か現れて、役に立つアイテムを惜しげもなく渡す、謎に満ちた男。その行動の真意や目的などは、すべて不明である。



作曲家　笹井氏と伊藤氏に聞く　『サガ3Sol』作曲＆コラボ秘話

本作のプロデューサーである三浦氏の働きかけにより実現した、笹井隆司氏と伊藤賢治氏の夢のコラボレーション。お二人に話をうかがい、それぞれの作曲に対する姿勢や意気込み、『サガ3Sol』の作曲秘話に迫る。



笹井隆司氏

1991年にスクウェアに入社し『サ・ガ3』などの作曲を担当。現在はさまざまなバンドにベースとして参加している。

伊藤賢治氏

『サガ』シリーズなど、数多くのゲーム音楽を手がける作曲家。現在はフリーの作曲家として幅広い分野で活躍中。



オリジナル版は制限との戦い　DS版は自由で楽しい共同作業に

――『サガ3Sol』の作曲に携わることになった経緯を教えてください。

伊藤氏（以下、敬称略）　三浦プロデューサーから、「サガの音楽は伊藤さんというイメージが強い」ということで、ぜひお願いしたいという話がきたんです。自分はオリジナル版のメンバーではなかったけど本当にいいのか、という確認をしたのですが、それも踏まえてお願いしますということだったので、引き受けさせていただきました。また、オリジナル版を作曲した笹井さんも参加するという話を聞いて、うれしく思いましたね。共同作業というのは初めてだったので、どうなるのかなというワクワク感がありました。

笹井氏（以下、敬称略）　DS版『サガ2GOD』の制作メンバーのなかに昔の同僚が何人かいまして、『サ・ガ3』をリメイクするので、ぜひ参加してくれないかと。僕の居場所がわからなくて探していたらしいですけど（笑）。伊藤さんも参加すると聞いて、これはおもしろそうだと思って引き受けさせていただきました。

――オリジナル版を作曲していた当時の思い出は？

笹井　GBは3和音しか使えなかったので、戸惑いが大きかったです。それまではPCゲームの音楽を作っていて、PCだとFM音源で8和音や16和音を使えたので。あと、データ量の制限が一番厳しかったですね。曲をあまり長くできないというのもありましたし。

――ちなみに、オリジナル版のプロデューサーである藤岡さんとはどのような形で知り合ったのでしょうか。

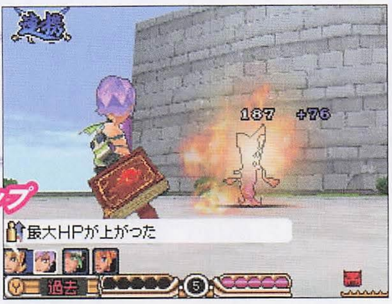
笹井　藤岡さんがバンドをやっていたので、そのつながりですね。そのあとにPCゲームの開発会社でいっしょに仕事をしていました。その縁があって、藤岡さんがスクウェアの大阪開発部の立ち上げに参加したとき、僕もスクウェアの大阪開発部に移りました。

BATTLE SYSTEM バトルシステム

オリジナル版からシステムを一新！『サガ』らしいバトルが楽しめる

オリジナル版では、遊びやすさを重視してオーソドックスなバトルシステムを採用していたが、DS版ではこれを一新。キャラクターの成長に関しては、経験値によるレベルアップを廃止し、バトル中の行動によりリアルタイムに能力が上がったり、バトル中に突然新しい技を覚えたりと『サガ』らしい新たなシステムに進化。このほか、新要素として連携やタイムズ・ギアなどが追加され、バトルの楽しさがアップしている。ここでは、今回判明したバトルシステムの情報を一挙公開！

バトル中に能力がアップ



▶使用した武器や魔法など、バトル中の行動によって、リアルタイムで能力値がアップする、『サガ』らしいシステムに変更。

1 連携 複数のキャラクターが立て続けに攻撃して一気に大ダメージ！

仲間の行動順番が2人以上連続しているとき、技と技がつながる連携が発生することがある。連携が発生する場合は、キャラクターの行動順番が表示されている部分に、赤い「→」のマークが表示される。連携の人数は最大5人で、人数が多いほど追加ダメージが大きくなる。

次々と攻撃を仕掛ける



◀連携攻撃には追加ダメージが発生し、得られるギアポイントも増加する。

連携昇華で強力な技に変化



◀▼連携中に連携昇華が発生すると、強力な技に変化する。「サンダー」の魔法は連携昇華により「召雷」となり、何本もの雷を落として敵全体を攻撃！

行動順番に注目

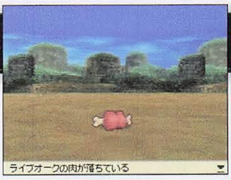
行動順番は、ターン開始前のコマンド選択中も常に表示される。使用する武器や技を選んだときに、リアルタイムで行動順番を確認できる。



▶▼そのターンで行動する順番に、左側から各キャラの顔アイコンが並ぶ。連携を狙いたいときに便利だ。

2 種族変化 肉やネジによって主人公達の種族が変化

バトル終了後、モンスターが肉やネジを落とすことがある。主人公達は、肉を食べるかネジをつけることにより、別の種族に変身可能だ。種族は以下の6種類で、それぞれが得意な武器や、成長しやすい能力値が決まっている。なお人間以外は、得意な武器以外の技は習得できない。



◀GB版『サ・ガ』シリーズの伝統的システム。『3』ではネジも登場。

主人公達がメカやモンスターに変身



◀基本的には、肉を食べることで一段階モンスター寄りに、ネジをつけることで一段階メカ寄りに変化する。なおメカとは別に、モンスターの種類として「ロボ」も存在する。

各種族の特徴

モンスター	獣人	エスパー	人間	サイボーグ	メカ
各モンスター固有の能力を使用して戦う。技や魔法は覚えない。肉を食べると、別のモンスターに変化することがある。	HPと素早さが高く、体術と槍を得意としている。また魔力も高いため、魔法による攻撃も強力で扱いやすいものが多い。	魔力が高く、魔法の効果が大きい。得意武器は弓と早剣。新たな魔法を習得できるのは、エスパーだけとなっている。	長剣と刀が得意で、突出した能力はないが平均的に成長していく。人間だけがすべての武器の技を習得できる。	HPと力が高く、大剣や斧という重い武器を得意としている。装備品によって、能力値が少し変化することがある。	HPと防御が高く、状態異常に強いが、魔法に弱い。火器や重火器が得意。装備品により能力値が大きく変化することがある。

作曲家 笹井氏と伊藤氏に聞く

『サガ3』作曲&コラボ秘話

――『サ・ガ3』のリメイクにあたって、オリジナル版の音楽を改めて聴いたりしたのでしょうか。

笹井 もちろん聴きました。というか、当時のデータや楽譜が残っていなくて、耳コピしたんですよ（笑）。

――聴いてみてどう思われましたか？

笹井 「うわー」と思いました。懐かしさもあり、それ以上に恥ずかしさもあり、無茶してるなと（笑）。

――新たに作曲するうえで意識したことはありますか。

笹井 実は、アレンジはあまりしていないんです。オリジナル版で使っていたフレーズはできるだけカットせずに、メロディ自体はすべて使う形にしました。ただ、オリジナル版は曲を長くできずにイントロだけで終わりという感じだったので、そのオリジナル版の「続きを作る」という意識で作曲しました。

――伊藤さんは、特に力をいれた曲はありますか？

伊藤 オープニングムービーで流れる曲ですね。最初に三浦プロデューサーから「こういう感じで作ってください」と言われたのが、某ハリウッド映画のテーマ曲だったんですけど、とにかくテンポが速いんですよ。今まで自分が作っていないタイプの曲なので、作曲する際は、研究がてらけっこう時間をかけました。これが認められれば、新しい経験となって自分のなかに積み上げられるからがんばろうと。それが東京ゲームショウ間際だったのでヘロヘロになりましたけど（笑）。

――作曲の際、2人で話し合うことはありましたか？

伊藤 担当する曲は2人で話し合いましたが、それ以外は特にないです。それぞれのオリジナリティを尊重するという、三浦プロデューサーの意向があったので。

笹井 作曲の途中で、この曲は伊藤さんのほうがいい、この曲は僕のほうがいい、ということになって、担当する曲を何曲かトレードしたりはしましたけど。

「ステスロスのテーマは笹井さんの曲です」

伊藤 僕がかたくなに「これは自分がやるべきじゃない」と思ったのは、ステスロスのテーマです。『サ・ガ3』のなかではあの曲が一番人気があって、ゲームを象徴するような曲なので、それは絶対に作曲された笹井さんご自身がやるべきだと。ファンの方も、今の笹井さんがどんな曲を出してくるかというのは、ステスロスのテーマで判断するところが大きいと思うんです。

笹井 自分としては、実はそんなに深い思い入れはなかったのですが（笑）、それだけ人気がある曲なら、ちゃんと作らなければいけないと気合が入りましたね。



異なる個性の共演により生まれた曲と次のシリーズへつなげる想い

――お互いの音楽についてどんな印象をお持ちですか。

伊藤 笹井さんはトータル的なサウンドを構築してくるなと思いました。独立したサウンドというか、どこをとってもそこがひとつのラインとして聞こえてくるような雰囲気がありますね。

笹井 伊藤さんは情緒的というか情景のような描写が

3 特性 属性攻撃や状態異常の耐性など さまざまな特性を身につけられる

キャラクターが肉を食べるかネジをつけたとき、特性を身につけることがある。特性は、属性攻撃のダメージを減らしたり、毒やマヒなどの状態異常に強くなったりと、有利な効果を持つものが多いが、何かに弱くなってしまうものも存在する。種族変化時に、前の種族の特性を引き継ぐこともある。



▲積極的に肉を食べたりネジをつけたりしていけば、そのぶん新たな特性を身につけられるチャンスが多くなる。



多彩な特性が存在

◀特性はバトル中に自動的に効果を発揮する。たくさん身につけることで、有利に戦うことができる。

4 タイムズ・ギア ギアポイントを消費することでバトル中に強力な効果が発動

時間を操る装置であるタイムズ・ギアは、バトル中にギアポイントを消費することで、過去・現在・未来の3種類のギアドライブを発動可能。それぞれの効果は以下のとおりだ。ちなみにギアポイントは-5から+5まであり、バトルで敵を倒したり、連携を決めたり、ダメージを受けたりすることで、ためることができる。

現在

時間を止めて一斉攻撃!





◀現在のギアドライブは、敵1体の時間を止めて、仲間と一斉に攻撃して大ダメージを与える。

過去

過去の自分を呼んで攻撃





▶行動順番の最後に過去の自分を呼び出し、そのターンに取った行動を再び行う。

未来

未来の自分を呼んで攻撃

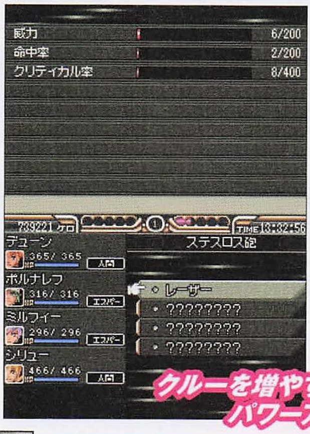




▶現在装備している武器の最強の技を覚えた未来の自分を呼び出し、その技で敵を攻撃。

5 ステスロス バトル中に呼び出してステスロス砲で援護攻撃

あるパーツを入手することにより、バトル中にステスロスを呼び出し、ステスロス砲による援護攻撃を要請できるようになる。ステスロス砲は、直接攻撃を行うレーザーのほか、いくつかの武器が搭載されるようだ。またDS版では、ステスロス砲を強化するという要素が追加されている。



◀ステスロス砲には威力、命中率、クリティカル率の3つのパラメータが設定されており、クルーを増やすことでこれらの数値を上昇させることができる。

クルーを増やすとパワーアップ





◀▶バトル中、上空にステスロスが飛来し、機体の下部から地上へ向けてレーザーを発射する!



▶敵全体を攻撃し、ダメージを与えられる。威力や命中率が上がれば、かなり有効な攻撃手段となりそうだ。

魔物を「スカウト」してステスロスのクルーに

ステスロスにパーツを取り付けることで、特定のアビリティが使用可能となる。スカウトのアビリティを使えば、魔物を捕まえてステスロスのクルーにすることができ、ステスロス砲をパワーアップすることができる。



◀魔物のシンボルに近づくと、右上にスカウトの表示が。

▶スカウトが成功すれば、その魔物がステスロスのクルーとなる。



▶自分達と魔物の強さに応じて、スカウトの成功率が変わってくるのが特徴。

うまいですね。それを期待してトレードした曲もあって、実際聴いたら、やはり間違いではなかったなと。

伊藤　お涙頂戴とか大好きですからね(笑)。そういう意味では、それぞれ曲のタイプが違っていて、お互いの曲がぶつからなかったのはよかったと思います。

――ゲームをプレイして音楽を聴けば、どちらが曲を担当しているかわかる感じですか?

伊藤　わかる部分と迷う部分があると思いますよ。ちなみに通常バトルは笹井さんが作曲されたのですが、東京ゲームショウでプレイした人達がこの曲を聴いて、どっちが作ったのかわからず、議論になったようです。「ドラムはイトケンっぽい」「いや、笹井隆司のサウンドに近い」というような感じで意見が分かれていましたが、こちらとしては「しめしめ」みたいな(笑)。

笹井　CDなどで並べて聴けば、たぶんわかると思います。音色の使い方とか、それぞれ特徴があるので。

――作曲の際によく使う好きな楽器は何ですか?

伊藤　4歳の頃からピアノを習っていて、原点という意味でもピアノは絶対外せないですね。それ以外だと、ホルンはよく使っています。オーケストラで、うなったりほえたりするようなフレーズには欠かせないです。

笹井　僕は基本的にバンドのサウンドなので、ギター、ベース、ドラムですね。この3つを中心に作曲します。

――普段はどんなジャンルの音楽を聴いてますか?

笹井　僕はやはりロックですね。北欧メタルとかよく聴きますよ。個人的に気に入っているバンドグループがあるんですけど、彼らの曲が超スピードメタルで、テンポがむちゃくちゃ速いんです。それを『サガ3』のバトルの曲でやってみようと思ったのですが、残念ながら音源がついてこなくて(笑)。すごく変な音になったので、仕方なくテンポを落としました。

伊藤　僕はアニソンです。もう声を大にして(笑)。勉強という意味も含めて最近はかなり聴いています。

――最後に、発売を心待ちにしているファンの方へ、メッセージをお願いします。

笹井　オリジナル版から19年ぶりで、当時のファンの方はお久しぶりという感じです。オリジナル版を知らない若い人達は、ぜひプレイしてほしいですね。今の若い人が今の感覚で「おもしろい」と思ってくれればいいなと。若い人達が盛り上げてくれれば、次のシリーズへつながる原動力になると思うので。先入観なしでゲームも音楽も楽しんでくれるとうれしいです。

伊藤　GB版の『サ・ガ』シリーズは、小・中学生といった低年齢層を中心にヒットしていました。そして今、『サガ2GOD』『サガ3Sol』とリメイクされましたが、支持してくれているのは当時オリジナル版をプレイしていた、20代後半から30代の方々が中心だと思うんです。そこに新しいユーザー層として、GB版のときのように小・中学生も入れるような親しみやすいゲームになってほしい。そして彼らの反応を知りたいという思いがありますね。そこまで浸透してくれたらといいなと。あとは宣伝におまかせします(笑)。



「オリジナル曲の続きを作りました」

SaGa series 20th anniversary

サガシリーズ生誕20周年記念コーナー 電撃サガ・アーカイブ 第14回

『サガ3Sol』の発売が決まり、盛り上がりを見せる『サガ』シリーズの魅力を探る本コーナー。今回もスタッフインタビューと、設定イラストを公開するギャラリーをお届け。

シリーズ20周年記念インタビュー 開発スタッフ列伝 惣水清貴氏

今回は、宣伝チームという立場で『サガ』シリーズに携わってきた惣水清貴氏にインタビュー。『サガ』シリーズにおけるパブ展開など、開発者とはまた違った角度から、『サガ』について語っていただいた。

挿絵の描き手を経て宣伝の道へ進み『サガ』シリーズと深く関わる

――まずは、惣水さんが『サガ』シリーズに関わることになったきっかけを教えてください。

惣水氏（以下、敬称略） 約20年前に、アルバイトとしてスクウェアに入社しました。最初に仕事として『サガ』シリーズにかかわったのは、GB版『サ・ガ』のテストプレイのときですね。そのあと、宣伝や営業を行う部署（※1）に入って、ユーザーサポートの仕事などをしていたのですが、宣伝担当の人が「マニュアルに挿絵を描かないか」といってきて、そのマニュアルというのがGB版『サ・ガ2』でした。当時は、マニュアルや攻略本などに入る挿絵は、開発のスタッフが描くということも多かったんです。社内ですませば安上がり、という感じで（笑）。マニュアルの管理は宣伝チームでやっているので、その流れで、だんだんパブ展開に関わるようになりました。

――『サ・ガ2』は、『サガ』シリーズとして特別に意識してパブ展開をしていたのでしょうか。

惣水 そうですね。その頃はまだ携帯ゲーム機でRPGが遊べること自体が新鮮だったので、続編はユーザーからも経営からも期待されていたと思います。当時のスクウェアは『FF』シリーズの成功もあって、RPGのメーカーとしての色が強くなっていった頃ですよね。

――プロモーションをやっていくなかで、『サガ』をシリーズとして展開するようになったのはいつ頃から？

惣水 SFC版『ロマンシング サ・ガ』の頃ですね。その頃『FF』シリーズは『Ⅳ』まで発売されていましたが、それに続く2本目、3本目の柱を確立しようという動きが社内にありました。野心的な時代といいますか、『FF』を1つの指針として、それとは違うおもしろさを目指していたと思います。『サガ』シリーズは、河津（※2）のゲームマスター的な視点での制作スタイルから、『FF』よりもさらにゲーマー向けなRPGになっていった感じですね。河津自身は『サガ』の続編を作りたいというより、毎回新機軸のRPGを作るという気持ちのほうが強かったと思います。河津チームのスタイルを『サガ』シリーズとして伝えたほうが、ユーザーも理解しやすいのではと判断したわけですが、ただこれは、どちらかというと経営側や宣伝のつけた道筋ですね。河津にはしぶしぶ承諾してもらったり（笑）。

――ちなみに河津さんに初めて会ったのはいつですか？

惣水 アルバイトの頃に「この人がサガシリーズを作っている人だよ」と紹介されたのが最初です。すごく頭のよさそうな人だけど、なんだかコワイぞと（笑）。開発スタッフは基本的にラフな格好をした人が多いんですが、河津はそのなかで1人だけスーツを着ていましたから。ちょっと異色の存在でしたね。冗談が通じなさそうな気がして。まあ本当は通じるんですけどね。

20年の時を経て思うプロモーションの歩み

――小林智美さんが『ロマサガ』のイラストレーターとして参加されるきっかけを作ったのは惣水さんだそうですが、その経緯を教えていただけますか？

惣水 『FF』シリーズはイラストレーターとして天野さん（※3）が看板になっていましたので、『ロマサガ』がスクウェアの2本目の柱を背負うのであれば、イラストレーターも天野さんにひけをとらない方である必要がありました。あるとき、河津と2人で書店めぐりをしていたのですが、そこでたまたま、小林智美さんがイラストを手がけていた文庫が平積みになっていて、すごく目立っていたんです。河津に「これキレイですね。この方いいですよね」と言ったら、河津もそう感じたらしくて、そのまま話が進んで『ロマサガ』のイラストレーターは小林智美さんに決まったんです。歴史小説の挿絵を描ける方なら群像劇を描ける力量があるし、小林智美さんの絵は高級感があって、女性的な耽美もある。今思えば『FF』の天野さんの男性的なタッチとは好対照だったのがよかったのかもしれませんね。

――20年を経て、プロモーションや自分自身のなかで変化した部分はありますか？

惣水 インターネットの発達によって、プロモーションのスタイルが大きく変わりました。昔の場合、発売前のゲームの情報に触れる機会というと、雑誌以外のメディアはほとんどなくて、動いているゲーム画面を見られるのはTVCMくらいでした。それが現在では、ネットにつなげば簡単に情報を集められるし、プロモーション映像などの動画を見ることもできます。ゲーム情報の発表の方法として、昔は情報を一度にたくさんまとめて、それを少ない回数で発表するという形だったのですが、今は情報を小出しにして、なるべく期間をあけずに途切れることなく発表し続けるという形が主流となっています。ユーザーもメーカーも情報発信の手段が増えて、ある意味情報過多になっている部分もありますね。インターネットの使い方については、あらためて考えていく必要があると思っています。

――逆に変わっていない部分は？

惣水 『ロマサガ』の発売当時に、何かのインタビューで『FF』と『サガ』を比較するという流れになり、「エンターテイメントの頂点は1つではありませんから」という青臭い発言をしたことがあったのですが（笑）、それはそうだなと今でも思います。1つのメーカーの手札として、複数のシリーズを持っているのは強いですし、それ自体がメーカーのカラーになっていましたよね。

――『サガ』を一言で表すとしたら、どんな言葉ですか？

惣水 「ゲーム好きによるゲーム好きのためのRPG」といったところでしょうか。会社の表看板ということではなく、ゲームメーカーとしてのポテンシャルを保障するために、必要なタイトルだと思っています。

――最後に『サガ』ファンへメッセージをお願いします。

惣水 『サガ』が好きという人は、本当にゲームが好きな人だと思います。また、ゲーム業界を支えているのはそういった方々だと思うんです。現在開発進行中の『サガ3Sol』のほうも、河津監修のもと、さらに遊び込めるゲームに進化してますので、ぜひよろしくおねがいいたします！



惣水氏の描き下ろしイラスト！

この記事のために、なんと惣水さんに描き下ろしのイラストを描いていただくことに！ イラストは、どうやら『ロマサガ』のイラストレーター、小林智美さんと出会うきっかけとなる、とある書店でのワンシーンを描いたもののようだ。セリフから推測すると中央のイヌが惣水氏。左の人物が河津氏のようだ。

※1：宣伝や営業を行う部署 当時は事務系がセクションとして明確に確立しておらず、宣伝や営業といった分野の仕事を、4～5人だけで行っていたという。

※2：河津秋敏 『サガ』シリーズの生みの親で、シリーズ全体を監修しているプロデューサー。

※3：天野喜孝 『FF』シリーズなどを手がけるイラストレーター。『FFⅥ』まではキャラクターデザイン、『FFⅦ』以降はイメージイラストをそれぞれ担当している。また、イラストだけでなく、舞台美術や衣装デザインなど幅広く活躍している。

PROFILE

スクウェア・エニックスの宣伝部に所属。1990年に入社以来、GB版『サ・ガ2』からシリーズのパブ展開に多く携わっている。

皆さんの応援がある限り『サガ』は不滅です！

インタビューこぼれ話① パブ展開の違いを明確化

自分は『FF』シリーズのパブ展開も携わっていましたが、その経験は『サガ』シリーズのパブ展開を行ううえで、やり方の違いをより明確化するのに役立ったと思います。『FF』と『サガ』は、同じ会社から出る同じRPGというジャンルのゲームですが、その特性はまったく違います。『FF』と『サガ』の両シリーズに携わったことで、それぞれの違いをはっきりとユーザーの皆さんに伝えることができたと思うのでよかったですね。

秘蔵の設定画をコメントつきで公開!
設定イラストギャラリー


ポルナレフ

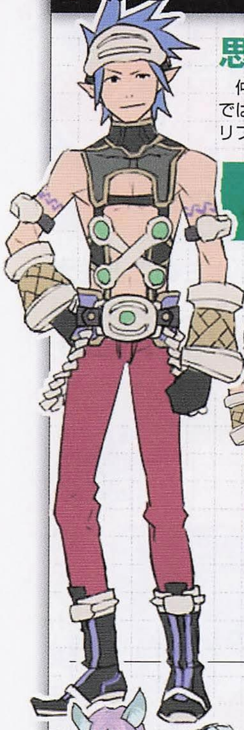

ミルフィー

DS版『サガ3』の開発中に描かれた設定画を、デザイナーの小林元氏のコメントとともに紹介。今回は、デューンとともに未来から送り込まれた、ポルナレフとミルフィーのイラストを公開しよう。

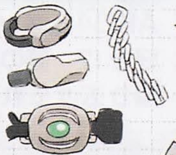
思ったことは即行動する少年

仲間思いで行動力のある、エスパーの少年。オリジナル版ではミルフィーともどもセリフがなかったが、DS版ではセリフや個性がつけられ、デザインにも反映されている。

ポルナレフ









◀▲完成稿へつながる後期のデザイン案。胴の衣装やヘッドバンドの形状は完成稿に近いものとなっているが、腕の装飾やズボン、ブーツのデザインは変更されている。なお、完成稿では、衣装の色は紫を基調、瞳と髪の色は緑になっている。



◀上半身に衣装を着ていない、ほぼ裸のデザイン案も。『サガ2』のエスパーに似ているため、採用されなかったようだ。ちなみにヘッドバンドは、オリジナル版のものに近い。

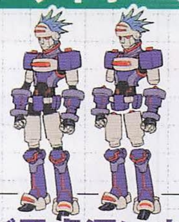
獣人

▼▶男性の獣人は、ライオンやトラなどの肉食獣をモチーフにデザインされている。獣と人の要素の割合に悩んだそうで、人間に近いものなどいろいろな案を用意し、最終的に一番右側のデザインに決定した。





サイボーグ





◀獣人と同様、人間とメカの要素の割合に苦労したという。ほとんど人間味がなく、メカに近いデザイン案も。

口数は少ないが思慮深い少女

冷静でミステリアスな雰囲気を持つ、エスパーの女の子。表情は感情をおさえられており、衣装は肌の露出が多めといった感じ。シリューとは対照的なデザインとなっている。

ミルフィー

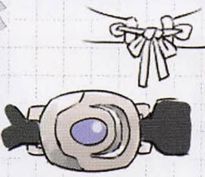


▶ミルフィーの別パターンのデザイン案。右側は初期のデザイン案で、上半身の露出度が高く、胸につけている貝殻ビキニのようなものが印象的。左側は比較的完成稿に近いデザイン案となっているが、衣装の色はオリジナル版のイメージカラーであるオレンジを基調としている。スカーフの長さやニーソックスの形状なども異なっている。

獣人



◀女性の獣人はネコがモチーフとなっており、男性の「かっこよく」に対して、「かわいく」をコンセプトにデザインされている。イメージカラーである青が基調となり、腰布には、シンボルマークである星が描き込まれている。





▲▶完成稿間近のデザイン案。ここからベルトの装飾と、衣装の配色を少し変更して、完成稿へと仕上げていく。ちなみにオリジナル版では、胸当てとスカートを組み合わせたようなオレンジを基調とした衣装だったが、本作ではさらに露出度が高いセクシーな衣装となった。



キャラクターデザイン担当 小林元氏が語る キャラクター誕生秘話

――『サガ3Sol』のキャラデザインを担当することが決まった際の心境は？

小林　『サガ2GOD』でいろいろと楽しく仕事ができたので、また続編ができると決まったときはうれしかったです。

――ポルナレフは、どのような流れでデザインされたのでしょうか。

小林　オリジナル版ではセリフのないキャラクターだったので、まずはポルナレフってどんなキャラ？　ということをスタッフと相談してすり合わせて、イメージを固めながらデザインしました。

――衣装のデザインのコンセプトや、注目点を教えてください。

小林　オリジナル版と比べると一見ガラっと変わっているように見えますが、そのなかでもオリジナル版のテイストをしっかり感じられる衣装デザインを心がけています。そのあたりに注目していただけるとうれしいですね。あとは、露出度でしょうか。『サガ2GOD』からの流れで、エスパー＝薄着という図式が出来あがっていましたので（笑）。

――デザインは苦労されましたか？

小林　主人公達4人のなかでは、一番紆余曲折がありました。デザイン開始時は、つなぎっぽい衣装だったりしましたが、打ち合わせを行うたびにだんだん露出度が上がっていきました（笑）。

――ミルフィーについて、デザインの際に心がけたことを教えてください。

小林　ポルナレフ同様、ミルフィーもセリフがなかったので、まずどういうキャラなのか？　という設定部分を固めることからスタートしました。元気いっぱいのシリューとはまた違った魅力が出るように意識しました。ちなみに、今作のなかでは一番初めに完成したキャラクターです。完成までにいくつかの段階を踏んだので少し時間がかかりましたが、デザインはしやすかったですね。

――オリジナル版から思い切って変更した点を教えてください。

小林　髪型ですね。オリジナル版の髪型も好きなので悩みましたが、モデルにすると『サガ2GOD』の「エスパー/女」に似てしまうので、思い切ってイメージチェンジすることにしました。

インタビューこぼれ話② 完成しない『ロマサガ』

『ロマサガ』をワンダースワンに移植したときは、イベントなどを河津自身が追加して、SFC版では謎だった部分を補っていました。宣伝チームとしては「完全版」として売り出したらどうかと提案したのですが、河津から「まだ完全じゃないからだめだ」と（笑）。その後、PS2でさらに補完された『ミンストレルソング』が登場して、今度こそ完全版だろうと思ったら、「これもまだ完成版じゃない」と。いったいいつになったら完成するんでしょうか（笑）。

AKB48は今日からアナタ推し♥



AKB 1/48（よんじゅうはちぶんのいち） アイドルと恋したら…

AKB48 メンバー全員がキミのことを大好き!? 夢のようなシチュエーションが繰り広げられる恋愛妄想ゲームが登場！

AKB1/48 アイドルと恋したら…		
2010年12月23日発売予定	通常版:¥5,229（税込）※限定版情報は欄外参照	
PSP	ジャンル	ETC（究極の恋愛妄想ゲーム） 恋愛
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用

恋愛禁止条例…ついに解禁!? 47人をフッて1人だけの推しメンを選べ!!

国民的人気を誇るアイドルグループ「AKB48」が、PSPで初めてゲーム化！ 本作は「AKB48のメンバー全員がプレイヤーのことを大好き」という設定で、メンバー1人と恋人関係になることができる。気になるその内容とメンバー紹介をチェックしよう！





◀48人のメンバーが、キミに対してさまざまなアプローチを仕掛けてくる。こんなにかわいいメンバーからの誘いを断れる!?

PSPでメンバーとつながる！



◀PSPを通じて、メンバーと連絡を取り合ったり、デートの約束をすることになるようだ。

会話選択式のデートはフルボイス！



▲デートシーンもフルボイスで展開！ 会話は選択式で行われるようだ。告白されたいメンバーには、好感度が上がるような選択を選べばいいのかも？

フルムービーでメンバーが告白！



▶告白シーンは、なんとフルムービーで展開する。メンバー全員の告白シーンの収録時間は合計で80分以上！ メンバーがキミのためにする告白……これは断れない!?

パッケージは豪華特典付きで4種同時発売!!

本作は全部で4種類のバージョンで発売され、それぞれに豪華な特典がついてくる。なお、初回生産限定版とPremier Special Packは個数限定生産。期間限定生産版は2011年3月末までの生産だ。



豪華特典

❶ゲーム ❷生写真 ❸ゲーム未収録映像UMD®VIDEO ❹メイキング映像DVD ❺1/1リアルサイズキスマークステッカー ❻着せ替えジャケット（24枚48種） ❼特製収納BOX ❽特製PSP（PSP-3000AKB） ❾着せ替えキスマークバッテリーカバー（48種）

4種類のパッケージの封入内容

- ▶通常版（❶❷〔1枚〕）※生写真は初回生産分のみ封入
- ▶期間限定生産版 ゲーム未収録映像UMD®VIDEO付き（❶❷〔3枚〕❸）※生写真は初回生産分のみ封入
- ▶初回限定生産版 一度しか生産しません！ オークション出品不可BOX（❶❷〔10枚〕❸❹❺❻❼）
- ▶Premier Special Pack（❶❷〔10枚〕❸❹❺❻❼❽❾）

 ※商品のデザインはイメージです。実際のものとは異なる場合があります。 ※画面は開発中のものです。
※期間限定生産版：¥7,329（税込）、初回限定生産版：¥10,479（税込）、Premier Special Pack：¥36,729（税込）

キミはどの娘に告白されたい？ AKB48メンバーピックアップ紹介

AKB48のメンバーのなかから人気のメンバーをピックアップして紹介！　お気に入りのメンバーを探そう。

本作に登場するAKB48のメンバーは、2010年８月末時点での正規メンバーの48人。前田敦子や篠田麻里子といった人気メンバーをはじめ、AKB48劇場の舞台で抜群のパフォーマンスを見せる各メンバーが総登場する。本作の醍醐味は、すべてのメンバーから告白されること……つまり、どのメンバーを選ぶかの選択権はプレイヤー自身にあるのだ！　憧れだったアイドルを自分の彼女にできてしまうというシチュエーションは、ファンならずとも夢のような状況だろう。ここでは画面写真が公開されているメンバーを中心に、気になるその内容に触れていこう。

メンバーからキミへ電話がかかってくる!?



▶「すべてのメンバーがキミのことを大好き！」という状況なので、いろいろなメンバーから電話などで次々とキミに連絡が入ることも!?　メンバーのプロフィールを確認しつつ、着信履歴をこまめにチェックして連絡してみよう。

高橋みなみ



▲チームAキャプテンの「たかみな」こと高橋みなみ。トークでは、神がかり的にすべる「すべりキャラ」として定着しつつある彼女だが、AKB48全体の精神的支柱にもなっている。ゲームでも明るい笑顔のたかみなに出会えそうだ。

前田敦子



▲チームAに所属する「あっちゃん」こと前田敦子。AKB48のオープニングメンバーの1人として、長きにわたってセンターを務めてきた。歌に女優業に大忙しのあっちゃんとのデートは、果たしてどのようなシチュエーションになるのだろうか。

柏木由紀



▲チームBキャプテンの「ゆきりん」こと柏木由紀。お天気お姉さんとしての顔も持ちつつ、同じ事務所のメンバーである高城亜樹、倉持明日香と「フレンチ・キス」というユニットでも活躍中。ゲームでも腹黒キャラを見ることができるかも!?

宮澤佐江



▲チームKに所属する「さえ」こと宮澤佐江。ボーイッシュな見た目と性格で、女性からの人気も非常に高い。キャッチフレーズの「ゲンキング」にあやかって、ゲーム中でも元気が欲しかったら彼女とデートしてみてはいかが？

キミの推しのメンバーからフルムービーで神告白が!!

夢にまで見た国民的アイドルの告白シーンが、フルムービーで展開される。どういった条件で彼女達が告白してくるのかは判明していないが、彼女達はキミのことが大好きなので、デートを繰り返したりしながら推しメンバーの告白を気長に待とう。また、各メンバーの告白シーンにも注目！　どういったシチュエーションかも期待したい。

大島優子



▶チームKに所属する大島優子。子役時代から演技には定評のある彼女だけに、迫真の告白シーンが期待できそう。

渡辺麻友



▲チームBに所属する「まゆゆ」こと渡辺麻友。あまりにも完成されたビジュアルから「CGアイドル」と評されている。アニメが大好きな彼女とのデートは、他のメンバーでは味わえないような、一風変わったものになるかもしれない!?

篠田麻里子



◀チームAに所属する篠田麻里子。最年長のメンバーだけに、他の若いメンバーには出せない大人の雰囲気の告白を期待！

DEUS EX™

デウスエクス

人類にとって、偉大な革新をとげることとなった2027年──。
しかしそれは、混沌と陰謀が世に渦巻く時代の幕開けでもあった。
歴史の選択を求められる時代。未来をつかむのは人の手か、それとも神の手か。



PROLOGUE──

2027年。それは人類の歴史に大きな変革をもたらした発明と発見の年。革新的に進歩した技術によって、人類は種としての正統な進化の枠を外れ、はるか先の高みへと到達した。しかしそれは、同時に人類が新たな混沌に包まれる弊害も生み出してしまう。テクノロジーによる生命の進化を拒絶する者、そしてその技術を享受する立場にない者。そうした者達は取り残され、世界に極度の緊張を伴う社会的な分裂が形成されていった。そんななか、技術を掌握する巨大企業は、人体改造を武器に強大な権力をその手に収め始めていた。

未来はその手の中に



近未来を舞台にしたサイバーA・RPG

2027年の近未来を舞台に、世界の歪み、そして巨大企業や政府の腐敗と戦う１人の男の物語を描く『デウスエクス』。９月に開催された東京ゲームショウ2010でもプレイデモなどが公開され、多くのACTファンの期待を集めている。今回はそんな期待作の世界観とともに、気になるアクションパートの魅力を紹介。敵を追う主人公アダムに用意された攻略手段は複数存在する。ある１つの目的に対してどの選択肢を選ぶかは、プレイヤー自身にゆだねられるのだ。

デウスエクス

機種	項目	内容	ジャンル分類
PS3	発売日未定	価格未定	
	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Eidos Montreal	SF
	備考	プレイ人数:未定	育成
Xbox 360	発売日未定	価格未定	
	ジャンル	A・RPG	ACT
	メーカー	発売元:スクウェア・エニックス／開発元:Eidos Montreal	SF
	備考	プレイ人数:未定	育成

主人公アダムは全身が武器であり、加えてさまざまな武装を駆使して立ちはだかる敵を討つことができる。ときにはその手に銃を持ち、ときにはオーグメンテーションによって得た力を使う。そうした戦闘技術を使って荒っぽく道を切り開くこともできる。

戦闘

◀▼戦闘中は、基本的に主観視点で多彩な武器を操る。壁や柱の陰から攻撃するカバーアクションも可能。





オーグメンテーションによって得られる能力は、力押しで突き進むものだけではない。その1つがステルス迷彩。自らの体をアップグレードすることで、最新の科学力により姿を周囲と同化させることも可能。敵に気付かれることなく目的地に侵入できる。

隠密

◀▼アダムだけでなく、敵が使用することも考えられる。優れた技術は恩恵だけでなく、危険も呼び寄せる。





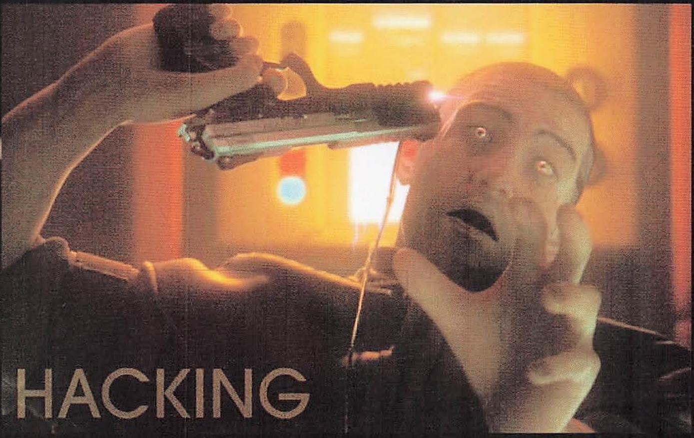




◀▲情報は仲間からだけでなく、街のいたるところで入手できる。周囲の会話がヒントになることも。

社交

1人で巨大な敵と戦うアダムだが、そんな彼に協力する者も少なからず存在する。そうした人物を見つけ出し、会話で協力を取り付けることができれば、敵地であっても争いを起こさずに乗り込むことができる。人間関係も大きな武器となり得るのだ。





◀▲セキュリティの高い指紋や虹彩認証であっても、相手の体を乗っ取れば難なくクリアできそうだが？

妨害

目的を成就するためには手段を選んでいる余裕がないときもあるだろう。そんなときに役立つのが、ハッキングの能力だ。ロックされたドアの開錠はもちろん、監視カメラを操作することも可能だという。相手が生身でなければ、思考を乗っ取ることも…？









オーグメンテーション

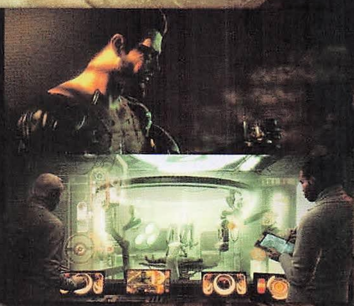
オーグメンテーションとは、人体拡張により身体機能を自在にアップグレードできる技術のこと。これにより、主人公アダムもその能力を自在にカスタマイズできる。目的は１つであっても、そこへ至る道が多彩なように、カスタマイズの選択肢も幅広い。



主人公
アダム・ジェンセン

巨大企業の警備を担当する元警官。過去の襲撃事件により、自らの意思に反して人体拡張の手術を施された。その襲撃犯の追跡が、彼の生きる糧となっている。

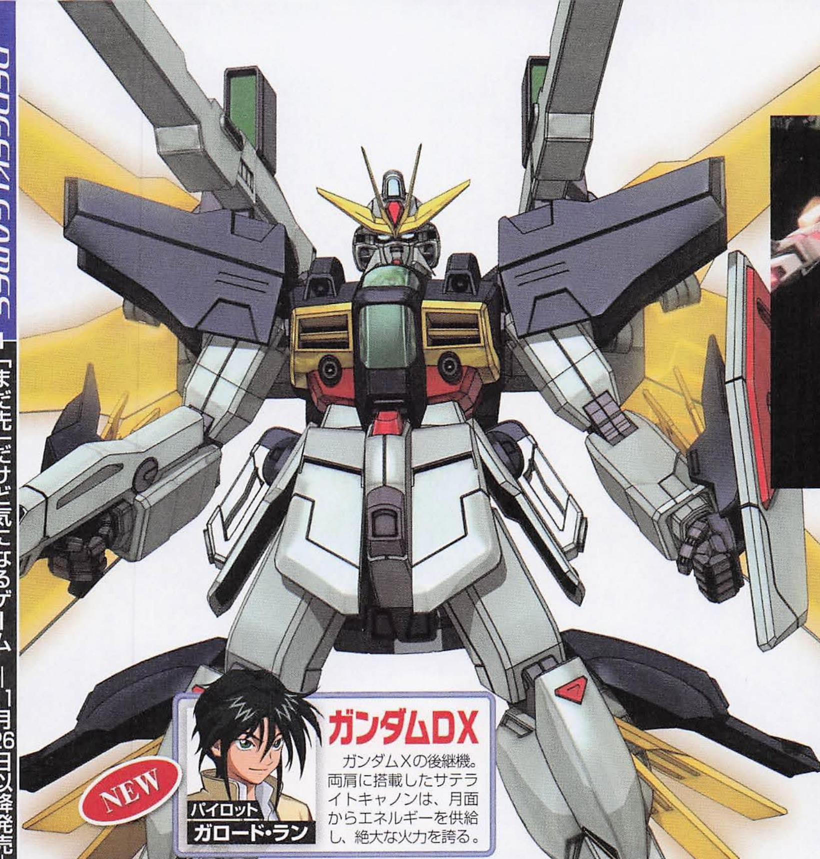














新たに4作品が登場!!

参戦作品数はシリーズ最多!!

『ガンダム無双3』に登場する作品リスト		
機動戦士ガンダム	機動戦士Zガンダム	機動戦士ガンダムZZ
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	機動戦士Vガンダム	機動戦士ガンダムF91
∀ガンダム	機動武闘伝Gガンダム	新機動戦記ガンダムW
機動戦士ガンダム SEED DESTINY	機動戦士ガンダム00(新登場)	機動戦士ガンダムUC(新登場)
機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY(新登場)		機動新世紀ガンダムX(新登場)

NEW

ガンダムDX

パイロット ガロード・ラン

ガンダムXの後継機。両肩に搭載したサテライトキャノンは、月面からエネルギーを供給し、絶大な火力を誇る。

数々の要素が進化した『ガンダム無双』最新作

シリーズ3作目となる『ガンダム無双3』では、テレビアニメ「機動戦士ガンダム00」や、OVAで展開中の「ガンダムUC」など、新作のMSも参戦することが決定！　本シリーズにおいて最多のMSが登場することになった。お気に入りのMSに乗って戦場を駆け抜け、敵勢力を殲滅しよう！

ガンダム無双3 GUNDAM MUSOU

「機動戦士ガンダム」シリーズに登場する数々のMSを操って、大量の敵を蹴散らす爽快ACT最新作。今作で加わった新たなシステムやMSの情報を紹介！

ガンダム無双3			
PS3	2010年12月16日発売	¥7,800(税込)	
	ジャンル	ACT(タクティカルアクション)	ACT
	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:コーエーテクモゲームス	
	備考	プレイ人数:1～2人	
Xbox 360	2010年12月16日発売	¥7,800(税込)	
	ジャンル	ACT(タクティカルアクション)	ACT
	メーカー	発売元:バンダイナムコゲームス／開発元:コーエーテクモゲームス	
	備考	プレイ人数:1～2人	



大幅に進化したグラフィック

▲セルアニメの手法を取り入れるなど、MSのグラフィック表現が一新され、バトルの迫力もグッと増した。滑らかでありながら力強いMSの動きに注目だ。

新旧MS（モビルスーツ）で繰り広げられる

Strategy 戦略…… 多彩なフィールドを制圧せよ！

戦闘に勝利するためには、マップにある複数のフィールドを制圧し、敵の戦力ゲージをゼロにしなければならない。各フィールドにはさまざまな「フィールド施設」が設置されており、制圧することで、それぞれのフィールドに設定された効果が戦況を有利に導いてくれる。どの順番でフィールド施設を制圧するかが、勝利へのカギとなるだろう。以下にあげた４つ以外にも、まだまだいろいろなフィールド施設が存在しているようだ。

フィールド施設の種類と効果

カタパルト

巨大なカタパルトが設置されたフィールド施設。制圧すれば、カタパルトを使用して、離れたフィールドへ瞬時に移動できるようになる。味方が不利になっているフィールドや、強敵が出現したフィールドなど、ピンチに陥っている場所に急行しよう。また、まだ味方が到達していない敵陣に単機で乗り込んでいき、一機当千の快感を味わってみるのもいいだろう。



▲カタパルトに乗ったら、所定の別フィールドに移動することができる。味方の救援や奇襲など、戦略の幅も大きく広がる。

味方本拠地／敵本拠地

それぞれの勢力の本拠地となる重要なフィールド施設。本拠地を含む重要拠点をすべて制圧すると相手側の戦力をゼロにすることができる。だが、強力なMSがこのフィールドを守っていることも多いので、攻撃するときは注意が必要だ。

通信施設

味方の勢力がこの通信施設を制圧すれば、マップ内に援軍が出現する。逆に、敵対勢力がここを制圧した場合は、せっかく呼んだ味方の援軍が撤退してしまう。戦闘が長引きそうなときは真っ先に制圧したいフィールド施設だ。

前哨基地

前哨基地を制圧することで、右の「パートナーストライク」を発動するためのゲージが徐々に溜まっていくようになる。前哨基地制圧直後にゲージが１つぶんだけ溜まるので、強敵と戦う前にはぜひ制圧しておきたいところだ。

CHECK 戦友のサポート「パートナーストライク」

ともに戦う僚機を呼び出し、さまざまなサポートをしてもらえるのが「パートナーストライク」だ。発動する際はパートナーゲージを消費するが、その効果は絶大。パートナーストライクの効果はキャラクターによって違うので、ステージや戦術に合わせてどのパートナーを選ぶかも重要になってくるだろう。



▲必要なゲージが溜まった状態ならいつでも発動が可能だ。パートナーのカットインが挿入され、プレイヤーの援護を開始する。



▲カミーユが乗るガンダムMk-IIによるパートナーストライク。ハイパーバズーカで、上空から周りの敵を攻撃してくれる。複数の敵に囲まれているときに使いたい。

Action アクション…… 戦いはさらにスピーディーに！

前作までは移動時や特殊な攻撃時にしか使うことのできなかったスラスター。だが、今作では「エマージェンシーダッシュ」として、通常攻撃時やダメージを受けている際でもスラスターでの高速移動が可能となった。攻撃のターゲットを瞬時に変えたり、コンボの合間に高速移動をして敵をかく乱したりと、新たな戦い方を編み出そう。



▲攻撃中はもちろん、ダメージを受けている最中でも、ボタンを押せばいつでもスラスターを使うことができる。



◀MSが入り乱れる混戦の中から、エマージェンシーダッシュを使って離脱。どんな局面でも活用できそうだ。



NEW ガンダム試作1号機 フルバーニアン

一年戦争後に作られた実験用MS。プロトタイプとはいえ、後年に開発されたMSをしのぐ性能を持つ。

パイロット コウ・ウラキ

一機当千バトル!!

WHAT'S "OREIMO"?

妹とその周囲を取り巻く「フツーじゃない」登場人物！

「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」は、伏見つかさ先生の原作、かんざきひろ先生のイラストで人気を博しているライトノベル作品。電撃文庫から6巻までが発売中で、11月には第7巻の発売が予定されている。さらに、いけださくら先生によるコミック版は2巻まで発売中（以下続刊）で、TVアニメ版の放送はこの10月から開始されている。このように幅広いメディア展開を見せる「俺妹」だが、作品に登場するキャラクターは当然ながらタイトルになっている「妹」だけではない。妹を取り巻く仲間達もかなりの個性派揃いで、「エロゲー好きで読者モデルの女子中学生」という妹のインパクトと肩を並べるほどの逸材ばかり。実は、そんな妹以外のキャラクター達も、作品人気の大事な要素となっているのだ。そこでここでは、現在放送中のアニメ版から、ストーリーに深くかかわる登場人物を紹介していこう。彼女達のことを知っておけば、アニメ版のストーリーを楽しむことはもちろん、来年に発売するゲームで遊ぶ準備にもなるし、職場や学校で「妹」の話題に乗り遅れることもないだろう。なかには、まだアニメ版に登場していない人物もいるが、彼女達がどのような活躍をするのかは放送を見てのお楽しみだ。

高坂桐乃
CV 竹達彩奈

勉強とスポーツをハイレベルにこなし、雑誌の読者モデルまで務めるスーパー中学生。アニメやゲームをこよなく愛しているという一面もある。なぜか兄である京介には冷たい。

高坂京介
CV 中村悠一

華のある妹・桐乃とは打って変わってごく平凡な男子高校生。「普通」や「無難」なことを好む傾向があるが、桐乃からある「人生相談」を受けてから、生活が激変することに。

黒猫
CV 花澤香菜

SNSのコミュニティ「オタクっ娘あつまれー」が主催するオフ会で桐乃が出会うゴスロリ少女。かわいらしい容姿をしているものの、厨二病的な性格で痛々しい言動が多い。

沙織・バジーナ
CV 生天目仁美

桐乃と黒猫が出会うSNSのコミュニティを運営する管理人。180センチ近い長身に古典的すぎるオタクファッションという変わった風貌だが、面倒見のいい常識人である。

田村麻奈実
CV 佐藤聡美

京介の幼なじみで、実家は和菓子屋。ほかのキャラクターのように飛び抜けた特徴はないが、その性格の穏やかさは他の追随を許さない。オタク趣味は持っていないらしい。

新垣あやせ
CV 早見沙織

桐乃の大親友のクラスメイトであり、読者モデル仲間でもある。思い込みの激しいところがあるが、明るく礼儀正しい美少女。彼女も麻奈実と同様にオタクではないようだ。

妹が電波に乗って出没中！今後のTVアニメ版の見どころ

TVアニメ版の見どころはやはり、ぬるぬる動きまくるかわいい妹（とその仲間達）だろう。アナログ放送でテレビを視聴している人は、これを機に地デジ環境に移行して高画質な妹を堪能してほしい。もちろん、映像面だけでなく、ストーリーの主軸となる桐乃の「人生相談」がどう展開していくのかという点にも要注目。アニメ版は、原作を読んでいなくても楽しめる作りとなっているので、「俺妹」ワールドの入門編としても最適だ。まだ放送は始まったばかりなので、これから見始めてもまだ十分に追いつける。今年の秋の夜長は、妹と一緒にハッスルしよう。



INFORMATION

原作：伏見つかさ「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」（電撃文庫／アスキー・メディアワークス刊）、監督：神戸洋行、シリーズ構成：倉田英之、スーパーバイザー：川口敬一郎、原作イラスト：かんざきひろ、キャラクターデザイン：織田広之、音楽：神前暁、アニメーション制作：AIC Build

放送＆配信情報

TOKYO MX・毎日放送・チバテレビ・テレビ神奈川・テレ玉・テレビ北海道・テレビ愛知・TVQ九州放送・BS11にて放送されているほか、ニコニコ動画でも配信中

ゲームのソースはあたし！

妹の友達まで……この俺に人生相談!?

原作小説とTVアニメ版では、京介が妹である桐乃の「人生相談」に応えるために奔走する様が見どころとなる。なんとゲーム版では、京介となったプレイヤーのもとに、桐乃だけではなくほかのキャラクターまで相談を持ちかけてくるのだ。ゲーム版のシナリオも伏見つかさ先生が監修するというから、期待せずにはいられない！



妹はもちろん黒猫もぬるぬる！

▲妹の相談だけでも大変なのに、黒猫まで俺に何を求めるというのか？

このソースもあたし！

やっぱりあった！ドキドキのイベント

こんなにかわいいキャラクターがいるのなら、もっと仲よくなってお近づきになりたい！　本作には、そんな読者の熱い想いに応えるような、胸が高鳴るシチュエーションが満載だ。なかには肌色成分多めのけしからんイベントシーンもあるとか……？これは全力で待機するしかない！



▲俺の妹が水着で微笑むわけがない！　ほかの登場人物のイベントも多数収録される予定だ。

ソースはあたしにおまかせ！

通常版も数量限定生産版もハンパじゃない！全力でお店へ突撃したくなる超豪華な特典

本作には通常版と数量限定生産版の2種類が用意されているが、通常版の内容もかなり豪華。なんと、伏見つかさ先生が書き下ろしたショートストーリーと、ゲームの設定資料集が同梱されるのだ。数量限定生産版は、それに加えてさらに多くの特典が付いてくるファン垂涎の逸品！

▶通常版「ずっとこのまま♪パック」の内容

❶イラスト特製BOX／❷「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」伏見つかさ先生書き下ろしショートストーリー＆ゲーム設定資料集／❸PSPソフト『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』

▶数量限定生産版「"俺の"妹と恋しよっ♪ボックス」の内容

❶"俺の"妹と恋しよっ♪ボックス用描き下ろしイラスト特製BOX／❷「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル」伏見つかさ先生書き下ろしショートストーリー＆ゲーム設定資料集／❸アニメ連動企画「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」特別編集アニメDVD／❹PSPソフト『"俺の"妹めいかぁ EX いもうとと恋しよっ♪ぽ～たぶる』（UMD）／❺ゲーム描き下ろしイラストスティックポスター（5種）／❻PSPソフト『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』（UMD）

※内容・仕様は予告なく一部変更になる場合がございます。また「"俺の"妹と恋しよっ♪ボックス」は数に限りがございます。



禁断の妹ゲームも!?

▲数量限定生産版には、さらにもう1本のゲームが同梱される。妹やその友人達を「妹？」として育成できる恐るべき内容だ。

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

ore no imouto ga konnani kawaii wake ga nai portable

妹が友達を連れてきてしまったので仲よくするしかないでしょう！

ついに発売日が決定した『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』。本作には右のページのイラストのように、妹やその友達といった個性的なキャラクターが多数登場する（なかにはまだ謎めいた人物もいるが）。今回は特典のスゴさがただごとではないゲーム版と、キャラクター解説を中心とするアニメ版の最新情報をお届け。この秋、日本列島を覆い尽くす「俺妹」ウェーブに乗り遅れることがないよう、チェックすべし！

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル			
2011年1月27日発売	通常版：¥6,804（税込）／数量限定生産版：¥11,004（税込）		
PSP	ジャンル	AVG	恋愛
	メーカー	バンダイナムコゲームス	
	備考	プレイ人数：1人用	

まさかの予約特典まで！アキバのアニキ達も驚愕!!

本作には上で紹介している通常版と数量限定生産版のほかにも、なんと予約特典まで用意されている。その予約特典とは、桐乃との会話を英会話レッスンのようにして仮想的に楽しむことができるDVDだ。一連の特典内容は、去る9月26日に秋葉原で開催されたイベント「電撃文庫 秋冬の陣」の「俺妹」ステージでも紹介されたが、矢継ぎ早に紹介されていく特典の同梱物の圧倒的物量に、ステージを見守っていた妹ファンのアニキ達も、驚きのあまり目を丸くしていた……。



オタクっ娘あつまれー♪

おうえん!
高坂兄妹の幼なじみである田村麻奈実。メガネをかけて、がんばる人を応援します!

きれい!
桐乃と仲よしのクラスメイト、新垣あやせ。きれいな顔立ちでスタイルも抜群です!

けいれい!
「オタク」な出で立ちが目を引く、沙織・バジーナ。敬礼の意味するところとは……?

ゴスロリ!
黒髪のゴスロリ少女、黒猫。季節を問わずゴスロリファッションを貫く筋金入り!

あにき!
「俺妹」の主人公である高坂京介。妹の桐乃のワガママに振り回されまくりの毎日!

いもうと!
「妹」といえばこの人、ヒロインの高坂桐乃。ストーリーの中心として活躍する女の子!

「俺の妹」といえば 高坂桐乃(こうさかきりの)

CV 竹達彩奈

茶髪にピアスというギャルっぽい見た目に反して、おおっぴらにできない「オタクな趣味」を持つ中学生。アニメや美少女ゲーム(特に妹モノ)に対する愛は、並々ならぬものがある。

CHARACTER キャラクター

"アイドル"や"野球""同人作家"など、さまざまな分野の才能を持つエリート高校生が集う希望ヶ峰学園。今回も引き続き、この学園に在籍するキャラクター達を設定画とともに紹介しよう。果たして、彼らはどのようなトリックで犯行を隠し、主人公達をあざむくのだろうか……。





苗木誠 CV:緒方恵美
幸運にも希望ヶ峰学園入学が決まった本作の主人公。

舞園さやか CV:大本眞基子
国民的に支持されるアイドルグループのメインボーカル。

桑田怜恩 CV:櫻井孝宏
高校野球全国大会常連校で活躍していたエース。

霧切響子 CV:日笠陽子
自分の才能を明らかにしないミステリアスな少女。

十神白夜 CV:石田彰
巨大財閥・十神財団の御曹司で、この現状を楽しんでいる。

山田一二三 CV:山口勝平
2次元だけを愛している、カリスマ的な同人作家。

私立希望ヶ峰学園生徒 File No.7

大和田紋土 CV:中井和哉

日本最大の暴走族の総長

巨大暴走族のトップに君臨する男。自身を極悪非道の男と称しているが、実は義理人情に厚く面倒見がよい性格。「男の約束」という言葉に弱い。

中井和哉さんコメント

見た目のインパクト的にも、昨今のゲームにはあまりいなそうなくっきりとしたワルで、「これって周りから浮かないのかな?」と思ったら、他の皆さんも相当に強烈でした。

私立希望ヶ峰学園生徒 File No.8

腐川冬子 CV:沢城みゆき

ネガティブ思考の若手女流小説家

恋愛小説のベストセラー作家で、純文学以外は認めないという信念を持つ。暗い性格をしており、発言もネガティブなため、人付き合いはとても苦手。

沢城みゆきさんコメント

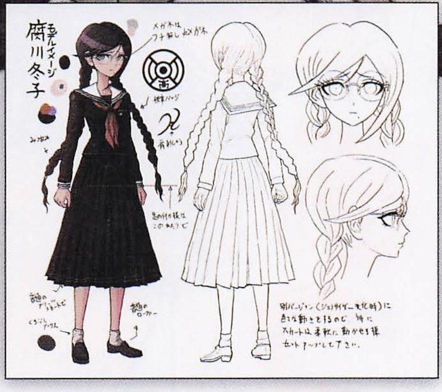
こんなにキャラの印象が、初見と出来上がりで違った収録は久々でした。

卒業するためには仲間をあざむき、殺すしかない…



政府公認の特権的な学園「私立 希望ヶ峰学園」に入学した主人公・苗木誠。彼は、その入学式で学園長モノクマから"学園を卒業したければ、仲間を裏切って殺せ"と言われて……。





15人のエリート高校生…生き残り

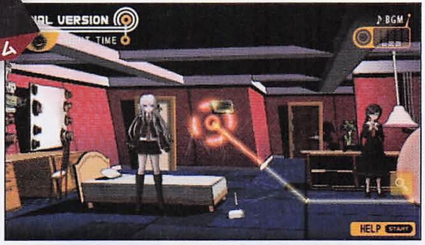
ダンガンロンパ DANGANRONPA 希望の学園と絶望の高校生

生死をかけた学級裁判、開廷!!

本作はスパイクが放つ完全オリジナルの推理ACT。さまざまな人物の意見が飛び交う学級裁判から矛盾している部分を見つけ出し、制限時間内に殺人事件の犯人を追いつめていくのが目的となる。AVGではなくACTと銘打っているだけあり、ハイスピードなゲーム展開が見どころ。魅力的なキャラクター達とともに、極限状態で行われる"学級裁判"を体感せよ!

SYSTEM システム

本作では、事件の証拠を集める「捜査パート」と殺人事件の犯人を議論により見つけ出すための「学級裁判」の2つのパートが存在する。今回は新たに判明した「クライマックス推理」システムと、捜査パートでの証拠の集め方を公開していこう。



▲2.5Dの独特なグラフィックで描かれた校内を探索。物語が進むごとに行動範囲は広がっていく。

ゲームの流れ

1. **学園パート** 学園内で殺人を行い、その犯人だとバレなければ卒業できる希望ヶ峰学園。誰かが事件を起こすまでは平和な生活を過ごす。
2. **捜査パート** 事件が起きると、学園内を探索して回れるようになる。キャラクターと会話したり、部屋の怪しい場所を調べたりして、裁判で有利となる証拠を集めていこう。
3. **学級裁判** キャラクター全員が集まり、事件について議論していく。犯人を見つけられれば、その人物がオシオキされ、逆ならば犯人以外の全員がオシオキされる。証拠と発言を照らし合わせ、犯人を見つけ出そう!
4. **オシオキ** 事件の犯人を特定し、論破できると議論は終了。犯人は学園長のモノクマによってオシオキで殺される。

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生		
2010年11月25日発売	UMD版:¥5,229(税込)、ダウンロード版:¥4,200(税込)	
PSP	ジャンル	ACT(ハイスピードアクション) ACT
	メーカー	スパイク
	備考	プレイ人数:1人用



私立希望ヶ峰学園生徒 File No.9

セレスティア・ルーデンベルク

CV:椎名へきる

"ウソ"の才能を持つギャンブラー

強烈な毒舌を吐く少女。ウソの才能を生かしてギャンブルに精を出しており、彼女との勝負で全財産を奪い取られたものも多く存在する。

椎名へきるさんコメント

こういった超ゴスロリのキャラをやったことがなかったので、オーディションでこの役になったと聞いて驚きました。でもかわいさもあり謎めいた雰囲気が出せていたらうれしいです。



私立希望ヶ峰学園生徒 File No.10

朝日奈葵

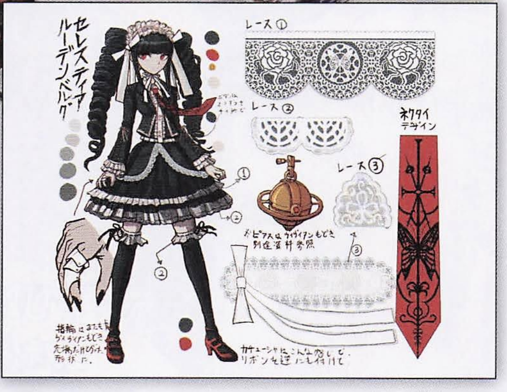
CV:斉藤千和

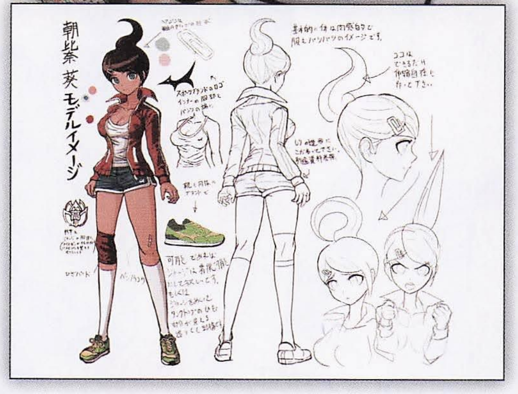
水泳が得意な元気一杯の女の子

体を動かしていないと落ち着かないという、スポーツ大好き少女。さまざまな運動部を掛け持ちしているが、とくに水泳部では高校記録を塗り替えている。

斉藤千和さんコメント

すごくかわいらしいというのが第一印象です。まっすぐで、体育会系ですがすがしい、爽やかな女の子でした。





をかけた議論!!

エリート高校生が集う学園を舞台に、殺人事件の犯人を学級裁判で導き出す推理ACT！　巧妙に仕組まれしトリックを暴き、絶望の学園から抜け出せ！

CHECK 1 クライマックス推理

真実をコミックで再現せよ!

学級裁判で議論が最終局面を迎えると「クライマックス推理」というモードに突入する。ここでは殺人事件で起きた真実をコミックムービーとして再現するのが目的となる。コミックのコマにヌケがあるので、プレイヤーは正しい流れにつながるコマだと思うものを選択して当てはめていくのだ。見事正解できれば、ムービーがスタート。事件の流れをコミックでわかりやすく解説してくれる。

ヌケたコマに正解を当てはめろ!



▲空いている部分に当てはめることができるコマは複数存在する。偽物にだまされないように、議論で明らかになった事実や、コミックの流れをしっかり見極めるべし。

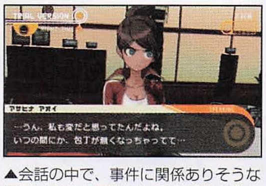


▼最後に事件現場で起きた真実がコミックムービーで再現されて、ノンストップ議論は終了となる。その後はモノクマによる犯人へのオシオキへと展開していく。

CHECK 2 言弾(コトダマ)

事件の証拠を見つけ出せ!

「捜査パート」で入手できる証拠は「言弾」という形でストックできる。これでノンストップ議論中に怪しいと思う発言を撃ち抜き、議論を進めていくのだ。



▲会話の中で、事件に関係ありそうな発言があると言弾として入手できる。



◀言弾は自動的に装填されて、いつでも確認が可能。難易度によって装填数が変わる。



◉特別企画 開発者座談会

本作の開発中心メンバーによる座談会第2回！　今回はキャラクターの秘密に迫る！

アシスタントプロデューサー
齊藤祐一郎氏

本作のプロデュースアシスタントを担当。本作がオリジナル作品初のプロデュースとなる。

シナリオ・設定
小高和剛氏

本作の根幹となる初期の構想を練り上げた。シナリオや世界観設定を主に担当している。

キャラクターデザイン
小松崎類氏

本作の独特の世界観やキャラクターデザインを担当した。学生時代は彫刻の道を目指していたという情報も。

——本作に登場する高校生は「超高校級の○○」というように、皆何かのスペシャリストですが、これを決めるのは大変だったのでは？

小高和剛氏（以下、敬称略）：いや、それほどではなかったですよ。ただ、どうやったらキャラ立ちできるかなと思って考えた結果、こうなりました。

齊藤祐一郎氏（以下、敬称略）：普通の学生の集まりだけだとフックとしては弱いですからね。「超高校級っていいんじゃない？」という……まぁ、ノリもありましたが。彼らは自分の得意とすることをトリックの仕掛けとして用いてきたり、謎解きの鍵になっていたりするので、ゲームを進めるうえでのヒントとしても参考になるかもしれませんね。

——容姿も独特なキャラクターが多い作品ですね。

齊藤：普通のオーソドックスな学生やスポーツマンを表現しちゃうと、ストレート過ぎてつまらないですよね。なのでわざとその辺はハズして考えました。例えば桑田は野球が得意ですが、設定的には野球が嫌いでしょうがない。どちらかというとロック歌手を目指したいというようなキャラにしています。といったように、すべてのキャラクターがひと癖あるような、味のある感じを出せていると思いますよ。

小高：彼らと主人公は、自由時間などに会話をすることができるのですが、そこで親密度を上げると、学級裁判で「スキル」というものを使うことができるんです。これを使うと、そのキャラクターのバックボーンみたいなものも垣間見ることができる仕組みを作ってみました。そこまで見ると、どういうキャラクターかわかるという感じになっています。

小松崎類氏（以下、敬称略）：モノクマは無邪気ですよね。無邪気な悪。

小高：モノクマについては謎多きキャラクターですよね。これについては、ぜひゲームで確かめてほしいです。

齊藤：主人公の苗木は、人より前向きなのが唯一のとりえで、そんな彼が果たして最後どうなってしまうのか…もちろんこの学園に選ばれた理由もちゃんと用意していますよ。

小松崎：主人公以外はまぁ……超高校級の変態が集まったと言ったらわかりやすいですかね（笑）。居そうで居ない、そんなキャラクター像を目指しましたが、いかがですかね？

小高：それ、多分ブレてないよ（笑）。



イクにイケない女好き

表情がヤバい！

まず、注目したいのが顔のパーツ。ゲーム内でいろんな表情が表現できるように、顔の輪郭や口もと、肌のシワなど、細部まで丁寧に彫り込まれている。

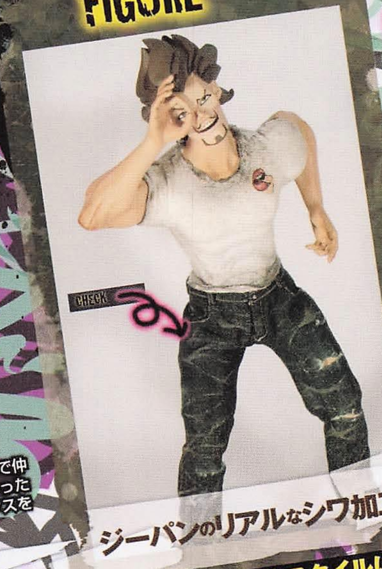


▲▶上はナッツの顔の原型とゲーム中の表情。このように、フィギュアのイメージがそのままゲームに反映されている。

シャキシャキ動く！

フィギュアは、リアルな造形でありながら、どこかコミカルさを感じられる絶妙な仕上がり。ゲーム中では、このキャラ達が動きまくる！

素性不明のド変態

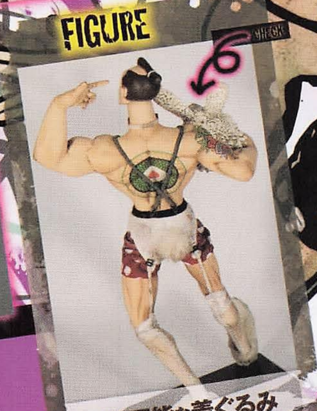


ジーパンのリアルなシワ加工





隆々とした筋肉を見よ！



着脱可能な着ぐるみ

nuts
ナッツ

生粋の女好き。取調べで仲間のことを一切話さなかったため、重罪に。マドックスを尊敬して止まない男。

罪状：銀行強盗



MIFUNE
ミフネ

監獄の惑星での殺し合いを心底から楽しんでいる怪しい男。惑星から脱獄したいと考えているかどうかは不明。

罪状：殺人（愉快犯）

『ガン★ロコ』に登場するキャラクターの制作スタイルに迫る！

メイキング・オブ・『ガン★ロコ』!!

選りすぐりのクレイジーな凶悪犯が、走って撃ってヤリまくる。
爽快なバトルに加えて、その独特な世界観にも注目が集まる『ガン★ロコ』。
本作のキャラクターは、オリジナルのフィギュアをベースに作られているため、細部にいたるまで絶妙な仕上がりとなっている。
今回は、そのキャラクターにスポットを当てて、制作過程のフィギュアからその魅力に迫ってみよう。

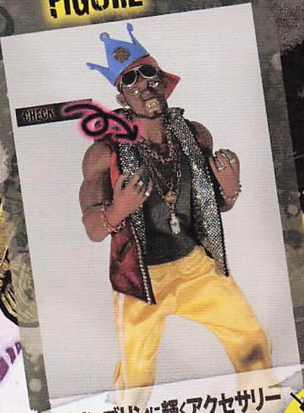
GUN LOCO™
ガン★ロコ



ガン★ロコ			
2011年発売		価格未定	
Xbox 360	ジャンル	STG(スプリントアクションシューター)	ACT
	メーカー	スクウェア・エニックス	対戦
	備考	プレイ人数:1～12人	

オレ流ラッパー

FIGURE



ブリンブリンに輝くアクセサリー



Mr.オトコのなかのオトコ

Ice Machine
アイスマシーン

図太い神経の持ち主。数々の悪事を親の権力でもみ消していたが、親の不正がバレてついに監獄送りに……。

罪状：連続傷害

衣装がスゴい！

右のアイスマシーンのフィギュアとゲーム中の衣装を見比べると、ほぼ質感に違いがない。今後、下のような超こだわりの衣装を着たキャラも続々登場予定！



MADDOX
マドックス

家族、仲間、彼女想いで、人望が厚くブレない男。しかし、目的達成のためなら、手段を選ばず手を汚す。

罪状：殺人（愉快犯）



FIGURE



高級感あふれるレザージャケット

NEWS

アナタの投票でステージのBGMが決まる!

作中に登場するステージ・電脳街エリアのBGMを決めるヴォーカルエディットコンテスト。現在、応募受付は終了し、投票による選出を残すのみ。ぜひ、作品世界の構築のため愛ある一票を投じよう！

▶応募作品への投票期間は10月18～25日。詳細は「ガン★ロコ」特設サイトをチェックすべし！



対象となるステージはオタの聖地!

※「ガン★ロコ」特設サイト：http://member.square-enix.com/jp/special/gunloco/

Wii Fitness Party（フィットネス パーティ）

2010年12月9日発売	¥5,040（税込）	ACT	実用
ジャンル	SPG（ダンスフィットネス）	メーカー バンダイナムコゲームス	備考 プレイ人数:1～2人

ダンスをしながら有酸素運動! エアロビクス

エクササイズの代表格といえばエアロビクス。体のいろいろな部分を動かしながら、有酸素運動（酸素を消費して筋収縮を刺激する運動）ができる。有酸素運動は循環器系機能を働かせ、体の内部に有益な効果をもたらすといわれている。単純な運動不足解消になるだけではなく、目に見えない部分まで改善できる可能性があるということだ。健康になりたい人にはピッタリ!?



▲メニューによっては、上半身を動かすだけでOK。また特定の体勢を維持するメニューもあり、動きの変化に富んでいる。

ノリノリの音楽にあわせて ヒップホップ

▶普段は使っていない体の部分を、独特な動きで刺激する。運動不足の人は、次の日に全身筋肉痛になること必至!?



カテゴリー名どおり、リズムにノってダンスをするエクササイズ。ヒップホップと聞くと激しいダンスを想像してしまうが、初心者でも気軽に楽しめるメニューばかりだ。特にウエストが引き締められるので、腹筋の筋持久力が大きく向上する効果がある。

腰の動きがポイント!? ラテンダンス



▲腰だけではなく、上半身を使う動きもあり。運動時間も種目により1～5分くらいとさまざま。

ラテンダンスにのみ、バランスWiiボード専用のメニューが収録されている。ボードの上に乗って腰回りを大きく動かせば、ちょっとだけラテンの気分に!? 骨盤がよく動いて、体幹部の筋力がアップするので、腰痛に悩む人にはピッタリかもしれない。

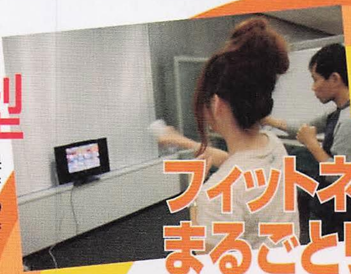
心身ともに鍛えるべし! 空手&空手・型

空手の動きは、二の腕を引き締める効果がある。腰を落として拳を突き出すだけでも、かなりの運動量となるのだ。動きそのものは単純だが、そのぶん集中できるので精神統一にも向いているかも。





▲空手の基礎である型は、演武とも呼ばれている。美しくキメてみよう。





フィットネスクラブがまるごとリビングに!

Wiiリモコンを使い、8カテゴリー・155種類のフィットネスゲームを楽しもう。バランスWiiボードとWiiモーションプラスにも対応し、ノリのよい音楽とインストラクターの励ましにより、心地よく運動&カロリー消費ができる。今回は体験レポートと同時に各カテゴリーを紹介！

体験者の声

「お腹がへこんだ気がします!」

ゆっくり動くヨガ・ピラティスが、最も筋肉に刺激があったような気がします。今夜はお腹がへこんだ夢を見ながら眠れそうです。



東京都
鉄神さん（38歳）



※個人の感想です。

「ふくらはぎが締まった感じです!」

とにかく楽しくて、声をあげながらハッスルしちゃいました。ふくらはぎもしっとり汗をかいていて、続ければ締まってくるかも。



埼玉県
バイト1号さん（20歳）



※個人の感想です。

基礎は大切に! ストレッチ

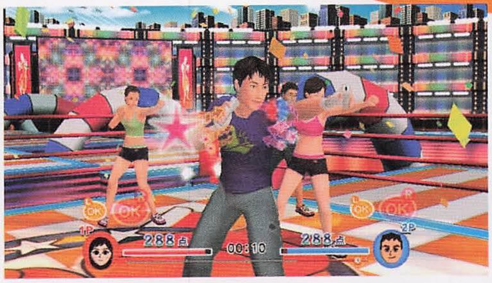
激しい運動をする前後には、このストレッチで体をほぐしておこう。筋肉の柔軟性が高まり、筋肉痛になったりケガをしたりする危険を減らすことができる。



▲ゆっくりと筋肉を伸ばし、その場で数秒姿勢を維持する。リラックスして行うとよい。

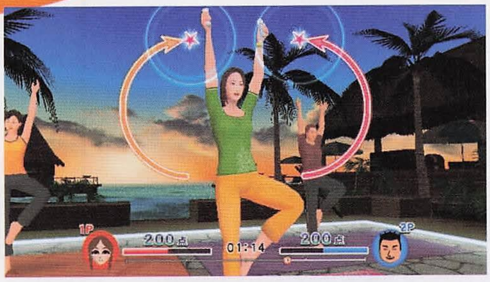
力強い動きで汗をかこう ボクササイズ

ダイエットの1つとして、実は女性に人気のあるボクササイズ。ジャブ、ストレート、フック、アッパーなどボクシングでおなじみの技を繰り出せば、腕や肩だけでなく、体幹部も引き締まる。



▶前にサンドバックがあるかのように打て！ 素早い動きが要求される。

ゆったりとした動きでリラックス ヨガ・ピラティス



腕や足をゆっくりと動かしたり、静止してポーズをとったりすることで、体にあまり負担をかけずに筋肉を少しずつ整えることができる。不思議なリズムの音楽により、心も穏やかになっていく。

◀片足を上げたまま静止するので、バランス感覚も鍛えられるかも。

これでフィットネスを毎日続けたくなる！

本作には、毎日続けたくなる工夫もたくさん盛り込まれている。例えば「世界一周モード」では運動スコアが移動距離に変換され、自分のMiiが地球を一周していく様子を見て楽しめる。また、鍛えたい部位や時間などを指定すると、パーソナルトレーナーがオススメ運動プログラムを組んでくれるので、メニューに悩まなくてすむ。さらに、各フィットネスゲームが終了すると消費カロリーが表示されるので、"がんばった"という実感がわいてくるのだ。

PS3 うみねこのなく頃に 魔女と推理の輪舞曲

2010年12月16日発売予定	¥8,379(税込)		謎解	
ジャンル	AVG(連続殺人幻想ノベル)	メーカー	アルケミスト	備考	プレイ人数:1人用

ベアトの家具がこんなに可愛いわけがある

煉獄の七姉妹に注目♥

前回、初報をお伝えした本作。しかし、熱心なファンはその記事に何かが抜けていたことに気づいたのではなかろうか？ そう、魔女の家具こと「煉獄の七姉妹」の紹介だ！ 今回は反省の意味を込めて彼女達の特集を行い、その魅力に迫っていく。



傲慢

ルシファー CV:斉藤佑圭

七姉妹の長女。実は姉妹のなかでは一番能力が低いが、それを他の姉妹に悟られないように傲慢な態度をとっている。



◀主のベアトリーチェのためにがんばります！



強欲

マモン CV:新名彩乃

強欲な性格で、なんでも独り占めにしたがる女の子。そのため、彼女の行動が姉妹ケンカの火種になることもしばしば。



嫉妬

レヴィアタン CV:米澤円

残忍な性格で、相手の弱みを見つけるのが得意な少女。しかし、泣き虫で要領が悪く、姉妹のなかで貧乏クジを引いてしまう。



煉獄の七姉妹がみ〜んなYA・TSU・ZA・KI!

▲外見はそっくりだけど、性格はそれぞれ異なる煉獄の七姉妹。今号の記事を読んで全員の名前をしっかり覚えてあげてね♥



暴食

ベルゼブブ CV:山岡ゆり

いつも食べ物の話ばかりをしている、姉妹の和ませ役。美少年をワインやチーズのかわりに監禁したいという願望も……。



憤怒

サタン CV:日笠陽子

7人のまとめ役で、いつも騒がしい姉妹を厳しく叱っている。しかし、逆に叱ってくれる人がおらず、寂しさも感じている。



怠惰

ベルフェゴール CV:吉田聖子

真面目に仕事をこなしているが、その目的は主を怠惰な豚にするため。また、自分が親切にされることには慣れていない。



色欲

アスモデウス CV:豊崎愛生

姉妹の末っ子としてかわいがられている。ボーイフレンドを探しているが、高望みのしすぎでうまくいっていない。



TGSでも七姉妹が八つ裂き祭り!

記憶に新しい東京ゲームショウ2010。なんと、アルケミストのブースに煉獄の七姉妹が応援にかけつけていたのだ！ ここでは会場に行けなかった人のために、彼女達のフォトを公開。3次元になった彼女達をじっくり鑑賞しよう。





▲▶ずらりと並んだ七姉妹。こんな美女なら、こちらから八つ裂きにされたい。

CHECK 『うみねこのなく頃に』とは?

隔離された洋館で巻き起こる連続殺人事件の謎に迫っていくAVG。プレイヤーは、事件が起きている現実の世界と、その様子を俯瞰している主人公&魔女の会話から真実の糸を手繰り寄せていく。



▲メタ世界の会話も事件の重要なヒントになる!?

物語紹介1 EPISODE 1

右代宮家の遺産を決める親族会議が行われる孤島・六軒島。今年、ここに集まった18人の者達は台風によって島に閉じ込められていた。そんななか、1夜にして6人が殺される事件が起こり……。



▲6人の死体は顔が潰された状態で発見される。

物語紹介2 EPISODE 2

前回の出来事などなかったかの如く、前回と同じ日付、同じメンバーで行われる親族会議。しかし、今回はなんと、魔女・ベアトリーチェが堂々と屋敷の玄関から彼らのもとへ現れて……。



▲今回は、腹部にお菓子を詰め込まれて殺される。

物語紹介3 EPISODE 3

「女」というだけで父に認められなかった長女・絵羽。彼女は父の隠した"黄金"を見つけ出し、後継者の資格を得ることを決意する。一方、「すべての殺人は、人間のものではなく魔女の手によるもの」と主張するベアトリーチェは次々と"魔法"で現実を侵食し……。



◀煉獄の七姉妹をしのぐ冷徹さで殺人を遂行していくシエスタ姉妹近衛兵。



▶謎の魔女・ベルンカステルと戦人の妹である縁寿。2人の会合が意味するものは!?

アルケミストで起きたもう1つの八つ裂き祭り

煉獄の七姉妹がお客さんのハートを八つ裂きにしているなか、実は幕張メッセでもう1つ"おしおき"という名の八つ裂きが行われていた。その対象はアルケミストのプロデューサー中川滋氏。アルケミスト初の出展ということで目立とうとした彼は、黄金のインゴットを持った山羊を会場にうろつかせる、美女に水鉄砲を撃つなどやりたい放題を行い、運営事務局に粛清されてしまった。果たしてアルケミストは来年も東京ゲームショウに参加できるだろのか……。

戦場のヴァルキュリア3

2011年1月27日発売	通常版:¥6,279(税込)／DL版:¥5,600(税込)	
PSP ジャンル	S·RPG(アクティブ·シミュレーションRPG)	ACT
メーカー	セガ	戦略
備考	プレイ人数:1人用	

戦争が織り成す新たな人間ドラマを見逃すな！

戦争という極限状態の中でさまざまな人間ドラマを描いてきた『戦場のヴァルキュリア』シリーズ。暖かみのある独特のグラフィックのほか、戦略とアクションを融合したシステムを採用しているのが特徴だ。最新作となる本作の主人公は、死と隣り合わせの危険な作戦を押し付けられる懲罰部隊に落とされたクルト・アーヴィング。"死神"と忌み嫌われるリエラ・マルセリスや、同胞のカタキに復讐を誓うイムカなど、個性あふれる部隊員を交えて物語は展開する。出撃ユニット数が最大9体に増え、より多くの隊員を戦場に展開できるようになったことで、要である戦略性がさらに増している。


◀S・RPGでありながら、ふんだんに盛り込まれたアクション要素も魅力。



▶本作では戦闘中もイベントが発生。より臨場感あるプレイを楽しめる。

ドンキーコング リターンズ

今冬発売予定	価格未定	
Wii ジャンル	ACT	ACT
メーカー	任天堂	
備考	プレイ人数:1～2人	

『スーパードンキーコング』が11年ぶりに帰ってきた!!

かつてスーパーファミコンやニンテンドー64で発売され、アニメが制作されるほどの人気も誇っていた『スーパードンキーコング』シリーズの最新作が11年ぶりに登場。本作では2人同時プレイがすべてのステージで可能となっており、これはシリーズでは初となる。奪われたバナナと島の平和を取り戻すため、待ち受ける敵を倒したり、トロッコやタルなどのさまざまなギミックを使ったりしてゴールを目指そう。


▲冒険の舞台は、「ドンキーコングアイランド」。相棒のディディーコングとともに大暴れする。

ドンキーコングアイランドには強敵や仕掛けなどがいっぱい!?



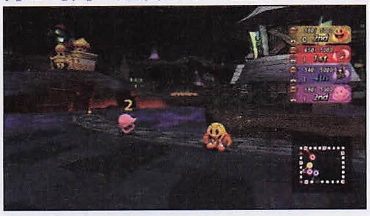
パックマンパーティ

2010年12月16日発売	¥5,040(税込)	
Wii ジャンル	ETC(パーティゲーム)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	対戦
備考	プレイ人数:1～4人	協力

ミニゲームが豊富な『パックマン』のパーティゲーム

生誕30周年を迎えた『パックマン』のパーティゲームが登場。マス目を決めるスロットやダーツは全員で行い、各プレイヤーがマス目に止まったときに発生するミニゲームも全員参加となるなど、順番待ちによる退屈がなく、参加者全員が常に楽しめるのが特徴的。ミニゲームは50種類以上もあり、順位が高ければパワークッキーがもらえる。それを使えば終盤で一発逆転することも可能なので、最後まで気が抜けない！

待ち時間の退屈もなく全員が快適に遊べる！




▲釣り、テニス、ゴルフ、カーレース、ビリヤード、野球など、さまざまなジャンルの遊びがミニゲームとしてアレンジされている。

アイドルマスター2

2011年春発売予定	価格未定	
Xbox 360 ジャンル	SLG(国民的アイドルユニットプロデュース)	育成
メーカー	バンダイナムコゲームス	
備考	プレイ人数:1人用	

アイドルアカデミー大賞を目指して3人をプロデュース



芸能事務所765プロに所属するアイドル9人のなかから3人を選んでユニットを結成し、国民的トップアイドルの証である「アイドルアカデミー大賞」の獲得を目指すSLG。メンバー内の団結力やリーダーとの絆を深めながら、営業やステージをこなし、オーディエンスの大きな声援を獲得することで、全国ランキングがどんどん上がっていく。なおライバルのプロデューサーとして、前作ではアイドルだった秋月律子が登場。彼女がプロデュースするユニットは、水瀬伊織、双海亜美、三浦あずさによる「竜宮小町」で、プレイヤーがプロデュースするユニットよりも先にデビューして、賞レースを一歩リードする存在となっている。


▲▶竜宮小町や秋月律子などを加えた5人ステージを開演することもできる！

SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦

2010年12月2日発売	通常版:¥5,040(税込)／超限定版ガンプラBOX:¥6,279(税込)	
DS ジャンル	ACT(合戦演武アクション)	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス	冒険
備考	プレイ人数:1人用	歴史

SDガンダム達が爽快なアクションを繰り広げる！

歴代のガンダムシリーズに登場したモビルスーツが、三国志演義の英雄に扮して活躍する一大英雄叙事詩「SDガンダム三国伝」が初のゲーム化。アニメ版に登場する40以上の武将キャラを操作できる。バトルでは、通常技と「技心」と呼ばれる攻撃を駆使して戦うのが基本。技心は敵を倒すことで入手でき、その強さに応じて特技、秘義、奥義の3種類に分かれている。特技→秘義→奥義の順に使えばコンボで攻撃することが可能なので、多数の技心を入手してオリジナルコンボを試してみよう。

▶キャラチェンジを効果的に活用すれば、さらに爽快なコンボをつなげることが可能。




コンボを使って敵を一掃しよう！

ぎゃる☆がん

今冬発売予定	価格未定	
Xbox 360 ジャンル	STG(3D·眼シューティング)	ACT
メーカー	発売元:アルケミスト／開発元:インティ·クリエイツ	恋愛
備考	プレイ人数:1人用	

女の子を眼力で落とす3D・眼(ガン)シューティング

1日限定ながら超モテ男になってしまった主人公が、次々と言い寄ってくる女の子を「眼力（フェロモンショット）」でなぎ払いながら意中のヒロインを目指していくという異色のSTG。ヒロインは、幼なじみ、ツンデレ、ロリっ娘、ワガママ娘の4人から選択可能。ときには妖怪とも戦い、最終的には本命のヒロインとの一騎打ちに挑むことになる。特定の条件を満たすと突入できる「ドキドキモード」では、1人の女の子を360度いろいろな角度から集中的に見る（撃つ）ことが可能。制限時間内に昇天させれば、スリーサイズなどのパーソナルデータを入手できるのだ。


ガンガン見つめて(撃って)女の子をなぎ払え！


一騎打ちに勝ってヒロインを落とせ

エルシャダイ ～アセンション オブ ザ メタトロン～

2011年春発売予定	価格未定	
PS3 / Xbox360	ジャンル	ACT
	メーカー	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド
	備考	プレイ人数:1人用

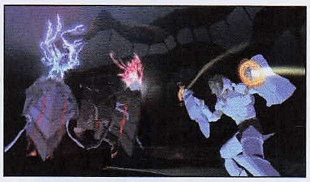
ACT 冒険 歴史

地上界を守るため青年は堕天使との戦いに身を投じていく

本作は旧約聖書の外典「エノク書」の世界観をもとに制作された3DのACT。最小限のボタン操作で直感的に繰り出すことができる多彩なアクションや、独創的なビジュアルが特徴となっている。物語は人間にあこがれた天使達が堕天したことに端を発した天界の怒りを静めるため、主人公が旅立つというもの。その長い旅で主人公のイーノックは、堕天使達と激しい戦闘を繰り広げる。敵は天界から持ち去った武器を使用してくるので、対等に戦うには戦闘中にそれを奪い返すことが必要。奪い返して浄化すれば本来の力を取り戻し、イーノック自身の武器として使用できるようになるのだ。



◀武器の一つである「ベイル」は最強の拳であり、最強の盾にもなる。



▶堕天使エキセルの使役獣「フーラ＆ウーラ」。2匹で襲いかかってくる。

魔界戦記ディスガイア4

2011年2月24日発売	通常版:¥7,140(税込)／限定版:¥9,975(税込)	
PS3	ジャンル	S・RPG(史上最凶のシミュレーションRPG)
	メーカー	日本一ソフトウェア
	備考	プレイ人数:1人用／オンライン対応

冒険 戦略 育成

高解像度のグラフィックでキャラの魅力も大幅UP！

ターン制のS・RPGに独自コマンドを加えた自由度の高いバトルと、代名詞ともいえる豊富なやり込み要素が魅力の『ディスガイア』シリーズ。その最新作の注目点は、グラフィックの進化だ。キャラクターデザインを担当する原田たけひと氏による魅力的なイラストを最大限に生かすため、これまでドットで表現されていたキャラクターの解像度が大幅にアップ。またバトル面でも、人間タワーが動きまわったりモンスター同士が合体して巨大化したりするなど、大きな進化をとげている。さらにはネットワーク機能の搭載により、やり込み度合いを世界にアピールすることもできるのだ。



おなじみの人間タワー 今回はなんと移動可能に!!



必殺技の演出にもさらなる磨きが!!

魔人と失われた王国

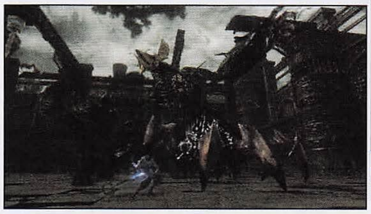
2011年1月20日発売	¥7,329(税込)	
PS3 / Xbox360	ジャンル	ACT(ファンタジー・ギミックアクション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1人用

ACT 冒険 謎解

"闇"を浄化するため、青年と魔人は力を合わせる

かつて王国を一夜にして滅ぼしたとされる"闇"から故郷を救うため、滅びた王国の城の牢獄に囚われていた魔人を助け出した青年と、記憶を失った魔人・ユルルングルが"闇"を浄化する旅に出る。彼らの行く手には、謎解きを要求するギミックや敵など、さまざまな困難が待ち受けている。主人公には身軽で素早く動ける、ユルルングには力が強いという特性があり、お互いに助け合いながら先へ進んでいくことになる。

2人の絆が"闇"を打ち破る力となる





▲ユルルングルは記憶とともに力も失っている。各地にある力の詰まった実を食べることで、徐々に失った力を取り戻せる。

バレットソウル-弾魂-

今冬発売予定	¥7,350(税込)	
Xbox 360	ジャンル	STG(熱血縦スクロールシューティング)
	メーカー	5pb.
	備考	プレイ人数:1～2人

ACT SF 協力

魂を込めた弾で敵を蹴散らす！ 熱血系縦STGが登場!!

5pb.が放つ新作は、魂を込めて敵を討つ熱血系弾幕STG。敵弾をかいくぐってから攻撃に転じるスタイルとは異なり、アグレッシブに攻めて活路を見出さなければならない。また、美しいグラフィックやソリッド感あふれるメカデザインといった今風のテイストと同時に、隠しキャラや隠しボーナスといった1980年代のテイストをアレンジして盛り込んでいるのも特徴だ。キャラクターデザインには『化物語』『Lの季節』の渡辺明夫氏、ゲーム音楽には『ロマンシング・サガ』シリーズの伊藤賢治氏と『リッジレーサー』シリーズの高橋コウタ氏のユニット「RESONATOR」を起用している。





◀▲敵を倒せば、その敵が撃っていた弾が白くなり、触れても自機は撃破されない。

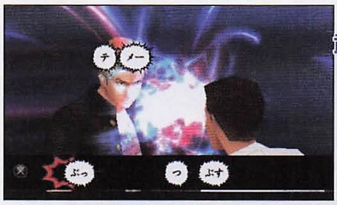
喧嘩番長5～漢の法則～

今冬発売予定	通常版:¥5,229(税込)／DL版:¥4,200(税込)	
PSP	ジャンル	A・AVG
	メーカー	スパイク
	備考	プレイ人数:1～2人

ACT 恋愛 育成

最終章の幕が開く！ 闘いの果てに漢達は何を見るのか…

2005年を皮切りに、漢（おとこ）と漢の熱い闘いを描いてきた『喧嘩番長』シリーズ。"拳によって紡がれる男達の絆"をテーマにした今作は、PSP版の集大成にして最終章となる。それにふさわしく、シリーズで最も広いフィールドに5つの学校と3つのチームが登場。また、キャラクターやカスタムパーツ、ミニゲームなどの数もシリーズで最大となっている。自慢の腕っぷしと男気で、不良勢力図を塗り替えろ！



▲シリーズを象徴するメンチビーム、タンカバトル、ウンコ座りなどのシステムはもちろん健在！

主人公は転校生！ 自らの拳を武器にしてエリア制覇を目指せ！



クレヨンしんちゃん ショックガ～ン! 伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦!!

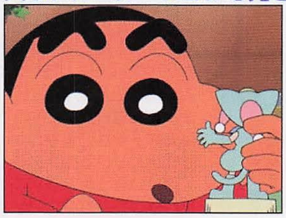
2010年12月2日発売	¥5,040(税込)	
DS	ジャンル	ACT(コスプレアクション)
	メーカー	バンダイナムコゲームス
	備考	プレイ人数:1～5人

ACT

オリジナルのストーリーとアニメーションに注目

20周年を迎える人気アニメ「クレヨンしんちゃん」を題材にしたACT。TVアニメで監督を務めるムトウユージ氏が書き下ろしたオリジナルストーリーが展開し、要所にはTVアニメを制作するシンエイ動画が手掛けたオリジナルアニメが挿入される。舞台はカスカベにオープンしたテーマパーク「ショックガ～ン」。コスプレアクションやおたすけカードなどを駆使して、敵であるフィギュア4魔人を倒せ！

美しいアニメーションも見どころ！





◀おたすけカードを使用すると、カスカベ防衛隊など多数のキャラがしんちゃんを助けてくれる。

『ペルソナ』シリーズディレクター 橋野桂の 制作コミュコラム Pの奇蹟



独創的なゲーム作りで知られるアトラスのディレクター・橋野桂氏の連載コラム。今回は、物語を盛り上げる名脇役を大特集！

ペルソナ3ポータブル
●PSP ●RPG ●アトラス ●発売中（2009年11月1日発売）
●UMD版：¥6,279（税込）、DL版：¥4,980（税込） ●1人用

MIRACLE AT PERSONA

File 08 『ペルソナ』流キャラクターの作り方（名脇役編）

1 ストーリー的にもゲーム的にも重要な役割を担っている脇役キャラ

今回のお題は、久しぶりに“キャラクターの作り方”について。すでに主人公やヒロインについてはお話したので、今回はいわゆる“脇役キャラ”をテーマに取り上げようと思います。僕がサブキャラクターを考えるときに心がけているのは“リアリティ”を持たせるということです。メインキャラは見た目も性格も特徴づける必要があるのですが、そういうキャラばかりだと、どうしても話が浮くというか、嘘っぽくなってしまいます。そうなると、RPGとしての没入感は薄くなっちゃいますよね？　なので、どこでリアリティを出すかというのが非常に重要で、その役目の多くの部分を担ってくれるのが、脇役キャラだと思っています。高校生のキャラなら、高校生の“あるある感”だったり、メインキャラと接した時の“普通の反応”に注意して描いています。

ただ、脇役キャラはいわゆるNPCとは違いますから、逆に地味すぎると何の印象にも残らず、設定した意味すらなくなってしまいます。個性が立ち、分かりやすくありつつも、実際に居そうなキャラ……とても難しいですね。ちなみにゲームの場合、ストーリーとは無関係に、システム上の都合でキャラに“格付け”ができてしまう場合もあります。例えば「バストアップの画像があるか」「コミュがあるか」「声が当てられているか」などです。そんななかで、目立ち過ぎてもいけないし、かといって記憶に残らないのも困るので、外見やセリフをどこまで主張していいのか、かなり試行錯誤しました。とはいえ、脇役の場合、作ること自体には時間はかからないんですよ。その時々で、フッと思いついた情景や人物を設定に合うよう加工するうちに、いつの間にか生まれていることが多いです。名前や設定だけなら、わりとその辺から取ることも多いかも……。“どういうキャラなのか”がすぐわかるよう記号的に扱うというか、ヘンだったら後で誰かが変えるし（笑）。でも結局、みんな慣れてしまって、そのまま正式名称（※1）になることも多いですね。

ゲーム的には彼らは、物語の世界とプレイヤーを繋ぐ役割を担っています。どちらかというと、メインキャラよりプレイヤーに近い存在だと考えています。いま立っている位置を確認するというか、俯瞰的に自らの暗躍を捉えさせるために配置したりもします。プレイしながら自分に重ね合わせたり、“こんな子いたな、懐かしいな”とか、何かしら自分とリンクすることがあると、物語の世界や、メインキャラたちをグッと身近に感じることができるんじゃないかと思っています。また、メインのパーティメンバーたちに脇役と触れさせることで、舞台背景と登場人物を同じ世界観に馴染ませる効果もあります。例えば『P4』では諸岡金四郎（モロキン）などの教師キャラが登場しますが、彼らとメインの仲間キャラを絡ませたシーンを作成することで、日常生活と冒険の舞台のリンクがスムーズになっていますよね？　こうして改めて考えてみると、脇役の使い方はかなり重要です。

余談ですが、自分で一番思い入れがある脇役というか、印象に残っているのは、わかりやすいのですが「たなか社長」です（笑）。あと、お気に入りというのとは少し違うのかもしれませんが、『P4』の犯人まわりのキャラたちは、いろいろ苦労したぶん愛着があります。ほかにも過去の『真・女神転生』シリーズなら「磯野刑事」（※2）とかも。じつは『P2』までは、脇役キャラの顔や名前がほとんどスタッフネタで占められています。いくら何でも内輪ネタが過ぎると思い、『P3』からはやめようと思ったのですが……。でも、若いスタッフに軽くリサーチしてみた結果「サトミタダシの歌」などのネタ要素が想像以上に人気だったこともあり、やはり土壇場で入れることにしました（笑）。最新作の『キャサリン』はリアルなHD作品なので、流石にスタッフの顔がモデルのキャラはいませんが、それでもニヤリとできる要素は仕込んでいるので、楽しみにしていてください。

逆にコミュキャラについては、最初の時点では特にモデルは存在しないのですが、ストーリーを考えていくうちに、どうしても自分やスタッフの記憶や経験が反映されることになりますね。とくにエピソードを作る際は、各担当者の思い出や記憶に頼って、ありそうな展開を考えることが多いです。たまたま曹洞宗のお坊さんの話を聞いた直後に、『P3』のコミュキャラである無達の設定を作ったり、学生の時の先輩に生田目さんっていう方がいて、そのまま使わせてもらったり……。

『キャサリン』の場合、HD機であるPS3＆Xbox 360向けのゲームなうえに、そもそもキャラの描き方が『ペルソナ』より濃いので、細かい顔立ちや、服装、動作のクセなど、1人当たりの情報量がはるかに多いわけです。ましてフルボイスですから、造り手としては、どのキャラについても“脇役”という意識はあまりなかったですね。実際、プレイして頂くと分かりますが、画面写真では単に座ってるだけに見えるキャラでも、話すと想像以上に深い背景があって、ビックリすると思いますよ。



◀モロキンなど、イロモノぞろいの脇役たちも、明確な役割を担って登場しているのだ。

KEY WORDS

※1【正式名称】……『P3』の宮本は、サッカー日本代表の宮本選手から拝借した名前が最終的に正式名称に。平賀もエレキテルの平賀源内から。友近は“一番近い友達”、末光は“終末の光”から付いた仮名が、そのまま名前に採用された。

※2【磯野刑事】……歴代『真・女神転生』シリーズの世界観や悪魔設定を担当しているスタッフの1人、磯貝正吾氏をモデルにしたキャラ。ちなみに『P3』の江戸川先生も、磯貝氏がモデルだ。



◀『キャサリン』では、ヴィンセントの友人などの脇役も、キャラを作り込んだとのこと。

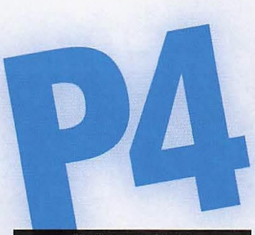
取材班の独断と偏見による

名脇役キャラランキング

メインキャラの引き立て役に甘んじつつ、それでいてキャラが立っていないと意味がない脇役キャラクターたち。橋野氏が手掛けた作品は、そんな脇役キャラも魅力的なことに定評がある。ここでは、代表作である『ペルソナ4』『ペルソナ3ポータブル』のうち、強く印象に残った“名脇役”キャラをピックアップして紹介する!!



◀いかにも実際にいそうな、親近感あふれる脇役キャラたち。アナタのお気に入りは？



P4

『ペルソナ4』編

どのキャラも印象が強くて脇役のイメージじゃない!?

物語の舞台が田舎街だからなのか、登場キャラ全員がユニークで、いわゆる“地味キャラ”が少ない『P4』。設定的に“冴えない”はずのキャラですら、印象的なイベントや美麗な副島イラストのおかげで、魅力的に見えるのが困りモノ（？）です。むしろ、バストアップイラストが表示されないクラスメイトや、街の住人たちが“脇役”に該当するのでは？　でも、それではランキングにならないので、比較的脇役臭が強い3人を強引にチョイスしてみました!!



1位 足立 透

サボりの常習犯で、いつも主人公たちに情報を漏らし、堂島に叱られてばかりと“駄目キャラ”の条件をパーフェクトに満たしている足立。ややイケメンなのが難点（？）ですが、堂々の1位に！



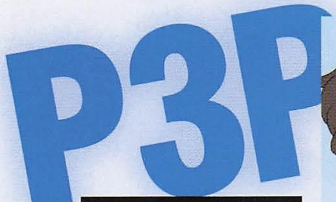
2位 生田目 太郎

エリート街道まっしぐらだったのに、スキャンダルで引退を余儀なくされてしまった生天目サン。河原でたそがれているシーンとか、典型的な脇役過ぎ！　序盤はほとんど出番がないあたりも◎。



3位 松永 綾音

ヒロイン候補の1人を脇役扱いするとはナニゴトダ！、と怒られそうですが、設定的には地味で脇役チックな存在である松永さん。コミュイベントも（そういう意味で）涙なしには語れません。



P3P

『ペルソナ3ポータブル』編

トップを制したのはなぜか全員コミュキャラ

個性派ぞろいの『P4』とは違い、『P3』はわりと地味な同級生や、コミュキャラが多い印象。とくに『P3P』は、イベントに出てくるキャラ全員にバストアップイラストが用意されているので、ランキングの競争率はかなり高めです。そんななか、トップ3にランクインしたのはこの3人！　余談ですがメガネ率が高いのは、メガネが地味さを象徴するアイテムなのと同時に、担当ライターが眼鏡好きなのが原因だと思われます。



1位 平賀 慶介

地味すぎて、コミュの存在ごと忘れられがちとの評判も高い（ヒドイ）、文化部部長の平賀先輩がナンバー1に。見た目どおりの善人である点も好印象です。風花コミュのオマケとか言うの禁止！



2位 伏見 千尋

『P4』の松永さんと同じく、設定面での脇役キャラ。でも、追い詰められると尋常ではない行動力を発揮したり、将来は美人生徒会長にクラスチェンジできたりと、主役になれる素質があります。



3位 たなか社長

独特の“うさんくささ”が評価され、見事ランクインを果たした、時価ネットたなか社長。外見はじつは開発スタッフの一人がモデル。性格はもちろんアルカナ「悪夢」に基づいたものらしいです。



イラスト：副島成記

橋野 桂

Katsura Hashino

それにしても2ハード分のソフトウェアレギュレーション対応がキツい。…という近況なんですが、要するにキャサリンの開発がもうすぐ完了しますよー、という近況でした！

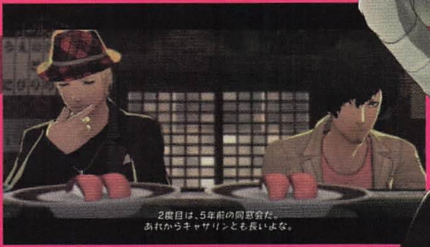


ETC

キャサリン編

主役ながら平凡すぎるヴィンセントに注目!

最後に、橋野チームの最新作『キャサリン』より、将来有望な名脇役候補を紹介！　……といってもこのヴィンセント君、（頭髪以外は）極めて地味男のくせに、立派に主人公だったりします。サブキャラだったら文句ナシで総合1位だったのに!!



▲しがないサラリーマンで、特徴らしい特徴も持たないヴィンセント。たまにはこんな主人公もいい？

平凡(?)な主人公 ヴィンセント



Pの軌跡

10／28発売の電撃PlayStation Vol.482では橋野氏の最新作『キャサリン』の裏話を公開予定！

Pの奇蹟

次回のテーマ

「????」

電撃ゲームスVol.15にて掲載予定!

パンゲア探究
Pangea Inquiry
【第1回】

今はなき人類が望んだ もう1つの地球の再誕——。

無限に広がる宇宙の片隅にある地球。未来の人類の末裔は、やがてそこからはるか離れた星で「アースノイド」として暮らすことになる。彼らはいかにして生まれ、その星でどのような生活をしているのだろうか？　この連載では彼らアースノイドの「未来の手記」から、その秘密に迫っていこう。



幾百年の時を経て “復活”へと向かう宇宙船

アースノイド達の拠点となる街・パンゲアや、彼らが探索する遺跡は、かつての人類の宇宙船だ。外郭に繁茂している植物群が、街として機能するまでの月日を思わせる。それはとても考えられないような、長い年月だったのだろう。アースノイド達はここで生まれ育ち、これからもここで生活していくのだ。

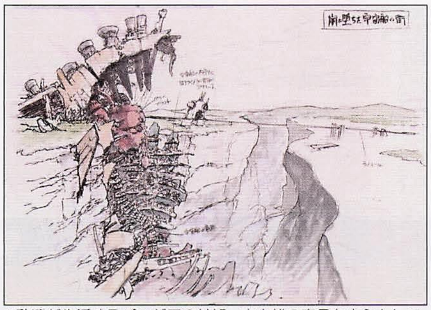
アースノイド誕生までのキセキ

そもそもの始まりは、地球と呼ばれる惑星の滅亡がきっかけだった。地球とは、遠く離れた銀河系を構成する恒星の1つである太陽の周りを回る、3番目の惑星。大量の水を湛えていたことから、親しみを込めて「青い星」と呼ばれていたようだ。この青い星にはさまざまな動植物が生息し、アースノイドの前身ともいえる人類が高度な文明を築いていたという。しかし、当時の彼らの暦で数えてA.D.2xxx年、この青い星は緊急の事態に見舞われてしまった。それはすべてのものをのみ込んでいくブラックホールの接近だ。そこで人類は、地球にとどまり青い星とともにブラックホールにのみ込まれるか、あるいは地球を脱出して広大な宇宙へと旅立つかの選択を迫られた。どのようにして最終決定がなされたのかは不明だが、文明の発展により、すでに巨大宇宙船を建造する技術を持ち得ていた人類は、いくつもの宇宙船を製造し、地球の外へと逃れる道を選ぶことになる。

地球そのものの総面積は、5億1,007万2,000㎢であり、うち陸地が1億4,894万㎢、海が3億6,113万2,000㎢であった。陸地には、アフリカ大陸、ユーラシア大陸、アメリカ大陸、オーストラリア大陸などと呼ばれる大規模な大陸と無数の島々があり、人類がその叡智で統率していた国家と呼ばれるコミュニティが、200以上もあったといわれている。人類の総人口は推して知るべしだろう。また、地球そのものは50億年近い長い歴史を持っていたが、人類の手が加わり始めたのは1万年弱程度の出来事だったらしい。

巨大宇宙船を建造するほどの技術を確立していた人類は、当然さまざまな分野でも山ほどの発明と功績を生み出していた。巨大宇宙船は、人類だけではなく、それらの“地球上のあらゆる財産”をも積み込まなければならなかったのである。それは大変に困難であったが、脱出を選んだ人類は、それらを詰められる巨大宇宙船を次々と建造していった。それと同時に、人類が生存できうる惑星を調査するための宇宙船も作られ、人類の旅立ちに先行して打ち上げられる。その惑星探査船は人類には耐えられないほどの速度で移動するため、無人だった。そして、いずれ人類が探査船の見つけた惑星にたどり着いたときに、軌道上の宇宙ステーションとして機能できる設備が整えられていた。この事実から、人類とは高度な頭脳を持ちながらも肉体的には強靭とは言いがたく、地球という適した惑星があったからこそ発展を遂げられたのだと思われる。

ともあれ人類は、その財産とともに無数の巨大宇宙船へと乗り込み、ブラックホールにのみ込まれる前に地球から脱出した。おそらく人類は、宇宙船の中からブラックホールにのみ込まれんとしている地球を見ていたはずだ。故郷であり、青い星と思慕していた地球を、人類がどのような想いで見つめ、そして旅立っていったのかはわからない。ただ1つ、人類が「生きること」をあきらめなかったということだけは、確かである。



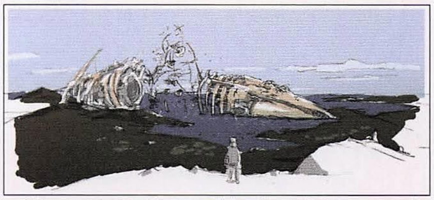
▲私達が生活するパンゲアの外観。宇宙船の竜骨を中心として、肋骨部分に暮らしのために必要となる施設を作り上げていった。

さまよえし宇宙船団の苦難

人類と地球の財産を乗せた宇宙船団に先行して出発した探査船は、自らの使命を果たし、新しい星を発見した。それは大型のガス惑星が1つしかない星系の衛星である。探査船から転送された情報を、人類はただちに解析した。その星は微生物と光合成生物がいるため酸素は存在していたが、安定はしておらず、人類がかろうじて生きられる環境であった。さらに先住微生物に対しての免疫が人類にはないため、その星で暮らせるようになるにはそれなりの苦難を強いられることは明白だった。しかし地球を脱出し、宇宙へ飛び出した時点で、あらゆる苦労は甘受したも同然である。人類の宇宙船団は、その星を目指して航行していった。だが、思いもよらない事故が起こってしまった。航行中のある星系で、突如発生した非常に強い宇宙線（γ線バースト）——その発生は地球をのみ込んだブラックホールを思わせるようだった——に遭遇してしまったのだ。なすすべもなく、宇宙船団に乗り込んでいた生物は死滅してしまう。つまり、事実上ここで人類はその歴史に幕を閉じたのだ。しかし宇宙船団は自動航行により、目的の星へと移動を続けた。そして宇宙船団は、ようやく星に到着する。だがそこには人類の歓喜の声はなく、さらに地球から旅立ったときには幾千もあった宇宙船は、幾百にまで減っていた。

宇宙船は無機物である。人類でいうところの喜怒哀楽の感情は持ち合わせていない。しかしそのときの状況を表現するならば、さぞ悲しみと苦しみの連続であっただろう。そもそも宇宙船には、航行時の状態では安全に大気圏に突入する能力はなく、星の軌道上で宇宙船を解体し、反重力ユニットを使って時間をかけて丁寧に着陸する予定だった。しかし宇宙船の大半は反重力ユニットを失っており、当初予定していた工程を取ることができなかったのである。指示するべき人類が滅亡していたため、とるべき判断はコンピュータに委ねられていた。コンピュータは宇宙船が、ある程度の衝撃には耐えられると判断し、そのまま大気圏へと突入した。しかし大半の宇宙船は、長い長い航行の間になんらかの損傷を受けており、無事（もしくは無事とはいえない状態でも）不時着できたものはわずかであった。その不時着した宇宙船の1つが、崖に存在する私達の街・パンゲアなのだ。

こうして宇宙船団は、新たな星に到着した。なお、大気圏突入時の衝撃により、この星の各地に宇宙船の残骸が無数に散らばった。なかには機能が停止したのみで、原型がそのまま残っているものも確認されている。ともあれ、γ線バーストとの遭遇、反重力ユニットの消失などの困難を乗り越えて、完璧とはほど遠いものの、地球から旅立った宇宙船は、新しい星へとたどり着いたのだ。着陸してからの時代を、この星では地球での暦であるA.Dではなく、E.Sと呼称している。



▲墜落した宇宙船を遠方から見た図。楕円の形状をしているが、ほかの宇宙船も同じ形状なのかは不明である。

実施された地球再生プログラム

新たな星に着いた宇宙船は、先行していた調査船によって建造された宇宙ステーションとともに「地球再生プログラム」を実行させた。これは地球の生態系を再現するために、地球から持ち込んだ微生物などを撒き、植物を新惑星に定着させるものである。経過を見てみると、順調に行われているようであり、パンゲアの外郭に生えている植物群もそれの現れであろう。そして、地球再生プログラムには万が一の事故などに備えて、人類を再び誕生させる機能も搭載されていた。宇宙には何があるかわからない。もしかしたらγ線バーストに遭遇したとき、人類はこのプログラムに一縷の望みを託し、ある種の覚悟をしていたとも考えられる。人類の再生プログラムは、冷凍保存させた卵子を受精させ、誕生、育成するというものだ。そのプログラムから生まれた第二の人類が、私達アースノイドなのである。しかし植物の定着率と反比例するかのように人類の再生は成功率が低く、幾度もの失敗を繰り返し、やっと生活が成り立つほどの人数に増えるまでに至ったのは近年のことだ。もちろんこのプログラムは今もなお実行され続けている。

そして人類と同様、人類と広義で同じ種である哺乳類をはじめとする動物達も随時誕生していった。だが、人類よりも優先順位が低かったため、その誕生は遅く、さらに航行時や大気圏突入時の事故により、動物達の情報や保存卵子の多くが失われてしまっていた。地球再生プログラムは、その数少ない情報と卵子を頼りに、動物達を生み出していった。参考にした資料は非常に断片的であり、いろいろな動物の情報が入り混じって合体してしまう。それは間違い生物＝モンスターと呼ばれており、同じプログラムから生まれたにもかかわらず、私達アースノイドに危害を加える存在となってしまった。本来ならば、新たな星で地球再生に向けて手を取り合う関係となったかもしれないのに……。

また地球再生プログラムは、この間違い生物生成時に思わぬ事態も引き起こした。人類がその豊かな想像力と創造性から生み出していた地球の娯楽である、膨大な数の映画やゲームの情報を鵜呑みにし、地球上にはいなかったはずの、正真正銘のモンスターまでも生み出してしまったのである（これも地球の財産ではあるのだが）。しかし、モンスターは全部が全部“間違い”にはならなかった。私達とともに行動をしてくれる、ガーディアンと呼ばれる生物も生み出されている。少々おかしな表現だが、「間違い生物の成功例」である。ガーディアン達は、もしかしたらあらかじめ地球再生のための使役用として人類がプログラミングをしてくれていた、一種の“希望”なのかもしれない。

——第2回へ続く



▶アースノイドはある事実を除いて、かつての人類とほぼ同じ外見、機能を有している。唯一の相違点は今後のレポートで解説する予定だ。

◀パンゲアの外に出るときはガーディアンを連れて行く。彼らは戦闘能力に優れているため、この星の原住生物と思われていた時期もあったようだ。



アースシーカー

■冬発売予定　■¥7,140（税込）　■Wii　■ACT　■1人用

■販売:角川ゲームス／制作:エンターブレイン／開発:クラフト&マイスター

「そんな注文で大丈夫か？」「一番いいのを頼む」

もぎたて! ギャルゲマストバイ

ギャルゲーを愛するみなさんに送る、超ホットな情報ページ！　気になる新作を見逃さないように、このページをチェックしてね♪

Mogitate
Galgame
MustBuy

今月のイチ押し!!



ドリームクラブ ゼロ
Dream C club zero

イチ押しの理由

あの大人の社交場「ドリームクラブ」がさらにスゴイことになってます!!

DREAM C CLUB ZERO（ドリームクラブ ゼロ）　2010年12月発売予定

- [価格]¥7,140(税込)
- [機種]Xbox 360　[ジャンル]恋愛シミュレーション
- [メーカー]ディースリー・パブリッシャー
- [スタッフ]製作総指揮：ドリームエックスクリエイト代表

女の子とお酒を飲みながら楽しくおしゃべりできる『ドリームクラブ』。その続編は、前作以上に吹っ切れた!!

13人のホストガールと夢のような時間を楽しもう!!

ピュアな心を持つ人だけが入店することを許されるというお店を舞台に、魅力的なホストガールと夢のようなひとときを過ごせる『ドリームクラブ』。その続編となる本作は、新たに3人のヒロインを追加！　「おくちあ〜ん」などの新たな遊戯も加わり、総勢13人となったホストガール達と、存分にキャッキャウフフすることができるのだ。さぁ、キミは誰を指名する？



▲自分は未来からやってきたタイムエージェントだと言い張るノノノ。個性派揃いのホストガール達のなかでも、特に異彩を放つ女の子だ。



▶ビーチバレーをやっているあすかは、なんといっても健康的に焼けた肌が魅力的。水着を着てもらえば、さらに刺激がアップ♥

スペシャルメッセージ　ドリームエックスクリエイト 代表

――前作の5カ月前という設定にした理由は？
良い質問だ。この、5カ月前という時間設定がこだわりなのだよ。本作では少しだけ若くよりフレッシュなホストガールをご紹介したかったのさ。"男はいつも女の最初の愛人になりたがり、女はつねに男の最後の愛人になることを望む"という名言があることを知っているかい？　ピュアなヤングガイズは処女性を重んじるということさ。だから今回は時間を遡り、入店当時のホストガールの姿を見せてあげることにしたのだよ。

――3人の新ホストガールの魅力を教えてください。
よかろう。遙華君は、とある財閥の御令嬢だ。セレブであるがゆえに一般社会とは世間ズレしている。しかも気性が荒いという最高のタカビー属性を持っているのだよ。どうだい踏んでほしくなってきただろう？　あすか君は、ビーチバレーの現役選手だ。長身、体育会系、焼けた肌と溢れんばかりの健康美が魅力なのだよ。しかもウブな恥ずかしがりやさんという気立てのよい娘さんだ。ノノノ君は、本当かどうか知らんが未来から来たそうだ。そんなPUREな妄想癖もたまにはよいだろう？

――ルックス的な魅力について、もっと詳しく。
これを語りだすと夜が明けてしまうぞ。要点だけ言えばバランスが大事なのさ。外見は、大・中・小。体の一部も、大・中・小、とね。

――前作からのホストガール達も、新ホストガールの持ち歌を歌ってくれるのでしょうか？
あたり前貼りのクラッシャーだぞ。フフフ。

――発売を心待ちにしている紳士達に一言。
当店はまだまだ新要素を隠しているのだ。順番にご紹介していくので、紳士たる節度ある態度で待っていてくれたまへ。



当店の新システムをご案内いたします

『ドリームクラブ』といえば、ちょっと大人のお遊びが体験できるのが最大のウリ。そして、今作『ZERO』には、前作をはるかに上回る驚きの紳士的イベントの数々が！



◀コスプレ衣装の種類も大幅にボリュームアップ!!

♥よりピュアなミニゲームが登場!!♥

ホストガールに大きく口を開けてもらい、バナナやフランクフルトなどを上手に食べさせてあげる新ミニゲーム「おくちあ〜ん」。やはり、棒状のものが女の子も食べやすそう。



▲しっかり狙いを定めて、おくちの中へ！　前作にあった「チョコレートラブ」などのミニゲームも、すべて収録されている。

♥店外デートがさらに充実!♥

平日に女の子と行くことができるデートスポットが増加！　行った場所によって多彩なイベントが発生する。たとえば、電気街なら女の子に運動器具「ロデオマシーン」を試してもらうことができる。



◀▲シェイプアップ効果のある運動器具として定番の「ロデオマシーン」。デート中とはいえ、若い女の子なら、その効果が気になってしまうのも仕方がない。

ハミダシ情報局 初回特典情報
本作の初回特典は、ゲーム中に使用できる限定コスチューム「ヴィーナス」のダウンロードコード！　これは、女の子が信頼と伝統の貝殻のビキニに身を包むという、とってもセクシーな衣装。若いユーザーには新鮮で、おじさんたちにとっては武田久美子を思い出してときめいてしまうこのアイテム。初回生産分に付いてくるダウンロードコードでしか手に入らないコンテンツなので、あとで後悔してしまわないように、今すぐ予約して確実にゲットしよう！

3人の新ホストガールがあなたをお迎え



「私、ずっとバレーやってて……。ビーチバレーに転向したの。やっぱりお日様の下がいいなって」

私服

あすか

CV：廣田 詩夢

バレーボールの選手だったが、お日様の下がいいという理由でビーチバレーに転向。現在は左足を故障しており、そのリハビリも兼ねてお店でアルバイトをしている。持ち歌の「ココロのコトバ」は、ゆったりしたメロディと癒しのオーラが魅力。



「私の名前が付いた星、ありますわよ。小さな星ですけど」

私服

遙華（はるか）

CV：椎名 へきる

御門コンツェルンの一人娘。御令嬢と呼ばれるほどお金持ちの女の子で、いつもスミスとウェッスンという2人のSPを従えている。持ち歌の「JEWEL」は、クールなダンスと素晴らしい歌唱力が魅力で、彼女の微妙な乙女心が秘められている。



「う～ん。やっぱり旧時代の人と駄弁るのはしんどいなぁ。ノノノの言葉遣い、ヘンなの?」

私服

ノノノ

CV：金元 寿子

自称・未来の世界からやって来た女の子。恥じらいもなく平気で“生殖活動”とか言ってしまう。彼女の持ち歌の「Paradise」は、激しいビートのパンクロック。歌詞は過去を振り返らないポジティブな感じで、彼女の魅力を引き立てている。

♥親しくなれば2人きりの旅行も!♥

なんと、今作では女の子とお泊りで温泉デートに行けることが判明！　温泉といえば、お約束の混浴イベントもあり、露天風呂で裸のお付き合いができるのだ。温泉で注いでもらうお酒は、いつもとは違う格別の味が!!





おっと、これ以上はピュアではない!

◀▲温泉デートは、アナタがどこまでピュアなのかを試されるイベントともいえる。しかし、女の子と温泉にまで来ておいて何もしないというのも、男がすたる気が……？

担当ライターコラム こんにちわ! 俺の嫁

生殖活動をみんな元気にやってるか～い?

どもども、担当ライターのカワチです。前作『ドリームクラブ』は、ぶっ飛んだ内容からシラフではプレイできず、リアルにお酒を飲みながらプレイしていました。そして、どうやら『ZERO』はもっと強いお酒を用意しなければならなくなりそうです……。たぶん、その一番の原因は新人のノノノ。前作にもアンドロイドのキャラクターはいたので、未来人と言われてもさほど驚かないのですが、問題はその言動。“まいにゅ～”という挨拶の言葉からしてかなりキテいますが、それ以上に“生殖活動”という言葉を連呼しすぎな点がヤバイ！　これはさすがにピュアじゃ押しとおせないんじゃないか!?　いや、逆にピュアなのか？　これはプレイして確かめるしかないですね。もし、本作をプレイして俺の心がピュアでなくなってしまったら……ごめんなさい！

ハミダシ情報局 前作のPSP版も登場
前作のPSP版『ドリームクラブ・ポータブル』が10月28日に¥5,040（税込）で発売される。こちらの初回特典は、限定コスチューム「ドリームエプロン」のダウンロードコードだ。また、前作のXbox 360版は、現在プラチナコレクションとして¥2,940（税込）というリーズナブルな価格で発売されている。まだ前作をプレイしていない人は、『ZERO』の前に『ドリームクラブ』を遊んでおくものいいかも。純粋なホストガール達の魅力に触れて、アナタのピュアな心を磨いておくべし！

恋のチャイムが鳴る前に…
Before the Chime of Love Rings

PSP『ぱすチャContinue』にエールを送ります!

連載＊第4回

PSP版『ぱすてるチャイムContinue』の発売まであと少し！今回は、プレイレポートとインタビューでお届けします!!

ぱすてるチャイムContinue
コンティニュー

ぱすてるチャイムContinue
2010年11月25日発売予定

- [価格]通常版：¥6,090(税込)／初回限定版：¥8,190(税込)
- [機種]PSP
- [ジャンル]剣と魔法の恋愛育成RPG
- [メーカー]5pb.(原作：アリスソフト)
- [スタッフ]シナリオ：HIRO、はちまん、いのくま／原画：おにぎりくん

いよいよ発売間近! プレイレポートで本作の魅力を実感!!

本作は、未来の冒険者を育成すべく設立された光綾学園を舞台に、そこに通う生徒たちの恋と戦いの物語を描くファンタジーRPG。冒険者志望の若者として、学園の卒業を目指すとともに、意中の女の子のハートを射止めていくことになる。ゲームのメインとなるのは、学園が設置した練習用ダンジョンの攻略。好きなヒロインや仲間達とパーティを組んで挑戦しよう！　発売日も近づいた今回は、4人のメインヒロインを再チェックするとともに、プレイレポートとキャストインタビューの2本立てで本作の魅力に鋭く迫っていこう！



ステキな恋とワクワクの冒険はスグそこに!!

◀学園が題材の青春ストーリーと、やり込み要素満載のシステムが融合した本作。キャラゲー好きな人もRPG好きな人も、ぜひ！

♥メインヒロインのプロフィールチェック♥



竜胆 リナ
主人公の幼なじみで、冒険者兼アイドルを目指している女の子。明るく面倒見のいい性格だが、主人公にはなにかと口うるさく接してくる。

斎香・S・ファルネーゼ
大陸一の武器メーカーの一人娘で、主人公があこがれている女性。立ち振る舞いは上品で優雅だが、反面、社会常識にうといところも。

ルーシー・ミンシアード
スカウト志望で、黒ネコのニィさんとともに、日々ラッキーアイテムを収集している女の子。無愛想でマイペースなため、協調性が低い。

フィル・イハート
神術士志望のエルフで、自称・主人公の婚約者。感情が顔に出やすく、思ったことはすぐ行動に移す性格なため、他人と衝突することも。

担当ライターの序盤プレイレポート

PC版から本作を遊んでいる担当ライターが、PSP版でどう変わったのかをレポート！

●さりげない部分もボリュームアップ！

担当ライターのカワチです。今回、ひと足先にサンプルROMを触らせていただいたので、その感触をレポートします！　プレイしたのはゲーム開始から序盤を数時間。まず、冒頭のリナとの出会いのシーンで、表情パターンが増えているのが確認できました。新シナリオに合わせて一枚絵が追加されることは知っていましたが、こういう細かい部分の絵も増えているのですね。

●PSPで快適に遊べるように改良！

さて、気になるRPG部分ですが、こちらは基本的にPC版からの素直な移植となっていました。装備やスキルの名称も同じなので、PC版を遊んだ人ならすんなりなじめるかと思います。もちろん、PSPでプレイしやすいように改良されている点もあります。たとえば、PC版では扉や宝箱をチェックするときに、マウスでクリックする必要がありました。しかし、PSP版では対象に触れるだけで解錠などのコマンド選択画面が出ます。また、ステータス画面やダンジョンの脱出をワンボタン操作で行えるようになっているのも大きなポイントですね。快適です。そして、個人的に驚いたのが、ダンジョンを探索できる時間が変更されていた点。ダンジョン探索中はゲーム内時間でリアルタイムに進行するのですが、その時間制限がPC版は2～5時までだったのに対し、PSP版は2～6時までとなっていました。おかげで、じっくりダンジョンを探索できるようになり、途中で詰まってしまうという人も減りそうです。

●PC版を未体験でもサクサク遊べる

PSP版でも、PC版のアップデートで搭載された時間を一気に進める機能を使えるので、サクサクと自分のペースで遊ぶこともできます。ほかにも、PC版のステータス画面やショップ画面ではアイコンのみで表現されていたものが、きちんと文字で説明されているなど、よりユーザーフレンドリーな工夫が施されています。これなら、初心者も安心してプレイできると思います。また、今回のプレイは序盤だけでしたので あまり見られませんでしたが、物語が進むごとにヒロインとの新イベントも多数発生するようです。こちらも大いに期待したいところ。すでにPC版を遊んだという方も、新イベント＆CGのためにもう1度プレイしてみてはどうでしょうか？



❶キャンプ中に見られるキャラクターのステータス画面。左側に基本的な情報、右側に詳細な情報が表示されるようになった。
❷戦闘画面。PC版と同じく、前ターンに行った各キャラクターのコマンドを記憶しているので、同じコマンドを繰り返すのであれば、ひたすらボタン連打でOK。
❸ダンジョン内のオブジェクトは、触れるだけで調べることができるようになった。
❹キャラクターをパーティに誘う画面は、すっきりとしたデザインに変更。カーソルを合わせることで能力をチェックできる。

フィル・イハート役 新名 彩乃さん スペシャルインタビュー

Special Interview

元気いっぱいなエルフの少女・フィルを演じた新名彩乃さん。新名さんから見たフィルという女の子とは？　収録を終えた新名さんに直撃インタビュー！



◆フィルの積極的な性格はちょっとうらやましい

――最初にフィルのイラストをご覧になったときの感想を聞かせてください。

新名彩乃さん（以下、新名。敬称略）：エルフの役は初めてだったのですが、フィルは元気いっぱいでかわいらしい女の子だなぁと思いました！

――演じてみた印象はいかがですか？

新名：彼女は自分の気持ちに素直で忠実な、すごく純粋な女の子なんです。そのため、私もとても清々しい気持ちで演じることができました。また、自分の恋に一直線な彼女ですが、ときに周囲に気を遣ったりと、女の子らしい一面も持っているのでそこも魅力なのかなぁと思いますね。

――主人公の嫁を自称しているフィルですが、やはり彼へのアプローチがすごいのでしょうか？

新名：はい！　ものすごいことになっています（笑）。今まで私が演じた女の子は、主人公が好きでもどこか遠慮してしまったり、ほかの女の子に譲ってしまうことが多かったので、ここまでストレートな性格の女の子は初めてで新鮮でした。

――とにかく元気なフィルですが、演じてみて印象が変わった部分はありますか？

新名：ストーリーのなかで、フィルの過去、現在、そして未来が描かれることになるのですが、こういう過去があったからこそ、今のような主人公に依存するフィルがいるんだなということに気付かされました。それで、やっぱり彼女も1人の女の子なんだな、と思いましたね。

――新名さん自身、フィルに似ていると感じたりする部分はありましたか？

新名：私は好きな人がいても告白できずに待ってしまうタイプなんです。だからフィルを見て「私もこうなれたらいいな」と思うことはありますね。もしくは「こんなに積極的にいくの!?」と彼女の行動にハラハラしたり（笑）。でも、そこがフィルのいいところだし、その部分が欠けたら彼女ではなくなってしまうので、フィルにはいつまでもそのままでいてほしいかなと思います。

――収録中、特に印象深かったイベントはありますか？

新名：フィルが魔法の力で小悪魔な性格のブラックと大人しい性格のホワイトの2人に分かれちゃうイベントです！　特に演じるのが難しかったのはブラックですね。最初は男性のように演じてみたのですが、「もうちょっと女性らしさを強調してください」と演技指導されて戸惑いました。ホワイトよりかは男性らしく、でもフィルっぽさはしっかり残すということで、私の中でイメージを作っていきました。

――なるほど。ほかにも思い入れのあるシーンやイベントはありますか？

新名：フィルが主人公にひざまくらをしてあげるイベントですね。普段の元気なフィルとはちょっと違った女の子らしいイベントです。あとはケーキバイキングに行くイベントですね。私も甘いものが好きなので、ここはとくに感情移入しながら演じることができました。いや、さすがにバイキングに行っても彼女ほどいっぱいは食べられませんけど！（笑）。

◆あこがれの呪文がついに唱えられました！

――RPGということで、バトル中の掛け声の収録はいかがでしたか？

新名：子供の頃からあこがれていた"呪文"を唱えられるのがうれしくて、ノリノリで声を収録させていただきました！　私自身、普段は学園等を舞台にした日常的な作品などに出させていただくことが多いのですが、『ぱすチャ』は格闘シーンやコメディシーン、恋愛シーンなど、本当に多くの要素を内包しているので、私の持っている引き出しを全部開けて挑ませていただきました。

――学園モノということで、学生の頃を思い出して演じたりなども？

新名：それが、私は学生の頃からこの仕事をしていたので、あまり学生のイベントというものを体験していないんです。高校の頃は、群馬から東京の学校に毎日各駅停車の電車で通っていたので、寝る時間も全然ありませんでしたし……。

――それは過労で倒れちゃいますね（笑）。

新名：倒れる寸前でした（笑）。だから『ぱすチャ』のイベントは「きっと、こういう学校生活を送ったら楽しいんだろうなぁ」と思いながら、新鮮な気持ちで演じられましたね。いや、私の学校生活もそれはそれで楽しかったですよ（笑）。

◆なぜか気になるバレッタ兄妹!?

――新名さんが本作をプレイする場合、主人公はどの職業で挑みたいですか？

新名：魔法使い！（即答）

――それはなぜでしょうか？

新名：やっぱり呪文を詠唱したいので（笑）。あとはみんなの影に隠れつつ、スキをみて強力な魔法で敵を一撃！　というのが爽快じゃないですか（笑）。

――爽快ですよね、おいしいトコ取りで（笑）。主人公やヒロインだけでなく、さまざまな職業を持つ個性的なキャラクターも大きな魅力ですが、ご自身で演じたフィル以外に気になるキャラクターはいますか？

新名：いろんな意味で、ヒューズが気になりますね（笑）。あとは、彼の妹であるエリーゼのツンデレっぽいところがツボかも。それと、サワタリは本編でフィルとよくからんでいたので、深く印象に残っていますね。

◆お金はちゃんと使ってください！

――これからゲームをプレイするユーザーさんに向けて、新名さんなりの攻略のアドバイスなどはありますか？

新名：う～ん、私自身RPGみたいな頭を使うゲームが得意ではないので、とてもとても……。私はいつもお金をケチって武器やアイテムを買わずにボスのところまでいってボロ負けてしまうので、みなさんにはぜひそうならないように気をつけてもらいたいですね。ちゃんと仲間のために回復アイテムを買ってあげてください。

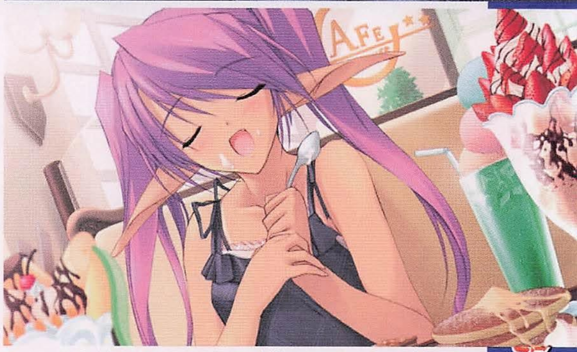
――まぁ、使うためのお金ですからね。

新名：……やっぱりお金は使わなきゃダメですよ。今の日本と同じ。きちんと経済を回さないと（笑）。

――なるほど（笑）。では最後に発売を楽しみにしているファンに一言お願いします。

新名：『ぱすチャ』には個性的なキャラクターが揃っています。そのなかからお気に入りのキャラクターを見つけてもらい、何度も何度もプレイしてもらえるとうれしいですね。そして私としてはやっぱりフィルをかわいがってもらいたいかなと思います。みなさんの応援があればイベントなども開催できるかもしれませんので、ぜひ末永く『ぱすチャ』を応援してくださいね♪

――本日はどうもありがとうございました。



▲フィルの甘い物好きがわかるケーキバイキングイベント「スイートハッピーデザートタイム60分」。この量をペロリとたいらげる。



▲PSP版の新イベント。赤い石のネックレスをプレゼントされて大喜びのフィル。自分の気持ちに素直なところも彼女の魅力だ。

ゲーム攻略本の過去・現在・未来

毎度のことですが、前回(Vol.13)からの続きです。今まで語ってきたことがユーザーの考えと合致するのかを探るべく、アンケート結果を分析するのが今回の主題。ちなみに、本コーナーは今回が最終回ですが、人気が高ければ再開するかも。ネタは豊富にありますw

Vol.4(最終回)

Past Present Future

電撃攻略本編集部/デスク

多田羅洋平

攻略本編集部のキーマンだが最近疲れ気味。いつもフル回転で働く、ちょっと融通が利かないロンゲのイケメン。何事も体裁を整えるのが好き。

電撃攻略本編集部

木原大輔

攻略本編集部・現場編集者の代表で隻眼の戦士。現在は2冊の設定資料集の制作を進めており、そのあとはビッグプロジェクトに組み込まれる予定。

元・電撃攻略本編集部/副編集長

野村一真

本記事のライターであり、電撃ゲームスの副編集長も務める。最近、太り気味で腰を痛め、体調面に不安を抱えているが、脳みそは絶好調回転中。

元・電撃攻略本編集部/編集長

倉西誠一

"狩られ道さん"と呼ばれるブロガーで、元・電撃PlayStation&電撃攻略本編集部の編集長。ツイッターで毎日相当量をつぶやいている。

野村　今回は、電撃オンラインで募集した攻略本に関するアンケートの結果を分析していきます。

倉西　アンケートの結果をザクッと見たところ、前回までの座談会の論旨どおりの結果が出てしまった。俺達は正しかった、以上。みたいな(笑)。

多田羅　もう結論ですか?

倉西　いやいや(笑)。とりあえず、アンケートのQ4を見ると「情報量の多さ」を重視する人が多いのは、攻略本だから当たり前だよね。

多田羅　だから、分厚い攻略本が売れるわけですね。

倉西　その次に多いのが「その他」。読み物を求めている人がかなりいると思う。

野村　「その他」の意見を総合的に見た場合、読み物というと正確には語弊があると思いますが、読み物的なものを期待している人は「その他」のなかでは最も多い比率となっています。それ以外だと、情報の見やすさや探しやすさ、まとめ方といった意見が目に留まりますね。

木原　攻略Wikiでは見られないものが最優先になっていると思います。

倉西　たぶんそうだろうね。開発者インタビューはユーザー個人ではできないことだし、設定資料ももらえない。これらは攻略情報ではないものの、結構求められている気がする。あと気になったのが「イラストの多さ」を重視する人が結構いるところ。これも設定資料の側面を表しているよね。

多田羅　「価格の安さ」に関しては、気にしている人がとても少ない印象です。

木原　あと、これは攻略本制作側として、とてもありがたい話ですが、「発売日の早さ」を重視している人が少ないんですよ。

倉西　ホントだ。でもさ、これまでの座談会では、完全本の発売日が早くなったって話だったよね。

木原　ゲームの性質にもよりますが、基本的には1カ月以内じゃないとダメです……的な話ですよね。

倉西　実はユーザーは意識していないということになるのかな。そうすると、価格もそういうこと?

多田羅　今回のアンケートから判断すると、そういう結論になると思います。ただ、アンケートに回答いただいていない方も含むユーザー全般の傾向から考えると、一概にはそうとはいえません。2カ月後だと遅いから買わないというわけではなく、もうそのゲームを遊んでいないから、攻略本の発売自体を忘れてしまうケースがかなりあると思います。

野村　実は、今回のアンケートでは私達の攻略本を最近買ってくれた人が多いんですよ。

倉西　「情報量の多さ」を重視しているユーザーが買っている攻略本ということは、『トトリのアトリエ』って情報量勝負の攻略本だったの?

多田羅　非常に情報量の多いゲームですね。

木原　『ゼノブレイド』に関しては、情報量詰め込み勝負の攻略本でした。詰め込みすぎたぐらいです。

倉西　でも『ニーア』は違うよね?

木原　はい。ただ、攻略情報以外のコンテンツも含め、情報の密度と量は充実していると思います。

野村　「イラストの多さ」と「小説・企画記事」を重視する人も結構いるわけだから、それらを総合して「情報量の多さ」というところにユーザーの支持

あとがき的余談①

倉西:攻略本の座談会がわりと好評だったという話をツイッターでしていると、"私も読みました"という人が入ってきて、"ぶっちゃけてましたよね"とか言われるんだよね。でも、俺達としては、ごく当たり前のことを語っているだけ。いかに攻略本の内情が知られていないかを、この数カ月で実感した。そんななか、今回のアンケートを通じて出てきた答えとして、俺達が考えていたこととユーザーが考えていることが、実はそう遠くないという事実も意外だった。(右に続く)

アンケートの結果

電撃オンラインで募集した攻略本アンケートの集計結果をお届け。アンケートの総数は約200通で、回答者の男女比率は7：2、平均年齢は28.2歳となった。平均年齢から考えると、攻略本の存在は大半のユーザーが子供の頃から知っていたと推測される。

Q1.最近買った攻略本は？
Q3.最近攻略本を買ったゲームのタイトルは？

Q1とQ3の質問は連動する側面が強く、回答のゲームタイトル名も連動する結果が大半を占めた。また、電撃オンラインで募集したためか右の3冊はアスキー・メディアワークスの攻略本となっている。

▶最近買った攻略本の上位3冊

順位	タイトル	比率
1位	トトリのアトリエ ザ・コンプリートガイド	11.2%
2位	ニーア ザ・コンプリートガイド＋設定資料集	6.7%
3位	ゼノブレイド ザ・コンプリートガイド	5.6%

Q2.よく利用する攻略サイトは？

ネットの攻略サイトを利用する人と利用しない人の比率は右のとおり。利用者の大半が攻略Wikiを活用していることも、アンケートの結果から判明した。

▶攻略サイトの利用比率

ネットの攻略サイトを利用している（利用経験がある）	80.8%
ネットの攻略サイトを利用しない（回答なしを含む）	19.2%

Q4.攻略本で最も重視する点は？

「価格の安さ」「発売日の早さ」「情報量の多さ」「イラストの多さ」「小説・企画記事」「その他」という6項目の質問（複数回答可）で、「その他」は回答者に内容を記述してもらう形式。なお、今回の座談会は、この6項目の話題が中心となっている。

●価格の安さ

価格の安さを重視する比率は低め。攻略本の高額化傾向と合致している印象だ。

重視している 18.0%
重視していない 82.0%

●発売日の早さ

座談会メンバーが驚く結果に。これは“全部入り”の攻略本の話題にもつながる。

重視している 14.6%
重視していない 85.4%

●情報量の多さ

納得の結果となった質問。攻略本に情報量が求められることは今後も不変だ。

重視している 85.3%
重視していない 14.7%

●イラストの多さ

ある程度予想どおりの結果となった。ネットでは得られないコンテンツである。

重視している 32.5%
重視していない 67.5%

●小説・企画記事

ネットでは得られないコンテンツの1つ。まずまずの比率で求められている。

重視している 27.0%
重視していない 73.0%

●その他

前述の5項目の質問には該当しない要素を重視している場合の回答個所で、49.4%の人がなんらかの回答を記述。以下では代表的な回答を列挙する。

▶代表的な回答（要約バージョン）

・ネットにはない独自の企画（やり込み例やインタビューなど）。読み物としておもしろいかどうか
・総合的な資料価値。最近は設定資料集が出ることが多いので、画面写真や独自の攻略法、コラムなど
・完全攻略（トロフィーコンプリートなど）において、効率のよい手順が網羅されているかどうか
・開きやすさ
・技やパラメータ、システムなどの解析度合い
・内部データ関連の正確な情報が書かれていること
・情報の見やすさ、探しやすさ、まとめ方
・発売元、編集者、執筆者
・ゲーム中の要素をすべて解説しているどうか
・開発者インタビューや小ネタ
・ビジュアルは極力大きいほうがいい。また、データに誤植があることも。しっかり編集してほしい
・物語関係の設定資料。キャラの外見とかではなく、作中で表に出なかった出来事とかが書かれたもの
・データベースの充実度。情報の正確さ
・設定資料集としての完成度
・情報の見やすさや使いやすさ、設定資料。ネットもよく利用するが、見ながらのプレイは本が好き
・ファンアイテムとして
・攻略に特化したものはいらないかな。読み物として楽しいものなら手もとに置いておきたくなります。理想としてはエイプがやっていたようなもの

が集まっている印象を受けるよね。

多田羅　「イラストの多さ」と「小説・企画記事」を抜き出した本が設定資料集になるわけですが、実は設定資料集というジャンルの販売実績を見ると、あまり売れていないんです。だから、それらのコンテンツを攻略本に入れ込んだりしています。

倉西　多田羅が言ったことをストレートに表現すると、従来の攻略本と設定資料集を一緒にしたような本が求められているってことだよね。

多田羅　ラーメンの全部のせ的なものです。

倉西　それなら1杯でいい（笑）。

木原　そういえば、今回のアンケートは攻略本に関することですが、「その他」の回答には“設定資料集としての完成度”という意見もありました。

倉西　ユーザーは、攻略本と設定資料集を商品として分けて認識していないんじゃないかな。

木原　ゲームの本ということですね。

倉西　そうだね。そう考えると『ニーア』の本が最近の“全部入り”の例になるのかな？

木原　そうです。設定資料も攻略情報も小説も企画も、何もかも全部詰め込んでいる感じです。

多田羅　ほかに足りないコンテンツというと、ゲーム中のシナリオですね。それも含め全部収録されていると最高です。なかなか難しいですが。

倉西　それって、前回の座談会の話題に出た、ゲームを“終わらせない攻略本”の逆ってこと？

野村　多田羅はキレイにすべて終わらせる本が好きなんですよ。何事もキレイに終わらせたがる（笑）。

多田羅　その発言はカットで（笑）。あくまでも私の個人的な好みにしかすぎません。

倉西　それはさておき（笑）、アンケートの「価格の安さ」と「発売日の早さ」の回答も加味して考えると、“全部入り”なら価格が高くて発売日が遅くてもOKってことになるよね。

多田羅　そうですね。実用書の面ではなく、永久保存版の一面が強くなってきているんでしょう。

倉西　“攻略本はもはや実用書ではない”という結論でいいんじゃない？　結論はまだ早いか（笑）。

野村　ちょっと脱線しますが、プレイした何年後かに攻略本を読み直した経験ってありませんか？

倉西　あったあった。ゲームはやり直さないけど。

野村　そのときって、攻略情報よりもストーリーガイドとかのほうがおもしろく感じませんでしたか？

多田羅　キャラクター設定とかが楽しかったですね。

倉西　それってプレイしてから数年後の話だけど、最近のユーザーは早くから求めているのかもね。

多田羅　発売日は遅くてもいいから、ずっと持っておけるような、“全部入り”のすごい1冊が出ればいいってことですよね。それが発売するまでは、今回のアンケート結果によると攻略Wikiで情報を集める傾向が強いようですし。プレイする際に攻略情報が欲しいから攻略本を買うというよりは、記念品的に求めている人が多いような気がします。

野村　実は攻略本は、そのゲームをプレイしたユーザーに最後の満足感を与えるものなのかもしれない。でも、前回の座談会で倉西さんが話していた“終わらせない攻略本”が、極論だけど理想のはず。

倉西　“終わらせない攻略本”をもう少し噛み砕くと“実用書ではない攻略本”となるよね。

野村　今回の座談会では、設定資料もイラストも何もかもが入った“全部入りの本”がユーザーに求められていて、その本は攻略に特化した本ではないから“実用書ではない攻略本”になるという論旨でした。でも、アンケート結果を見る限り、あくまでもユーザーは“全部入りの本”を求めているのであって、“終わらせない攻略本”を求めているわけではない印象を受けます。“終わらせない攻略本”というのは、『FFXI』や『FFXIV』、『モンハン』などの終わらないゲームにおいて成立するもので、終わりのあるゲームでは不可能ではないにしろ、本の内容面で難しい気がします。だから“終わらせない攻略本”と“実用書ではない攻略本”が同義だとは、一概にいえないと思います。

倉西　“終わらせない”の定義は難しいかもね。

野村　終わりのあるゲームをもっと引っ張ろうとするコンセプトの本はとても少ないので、それは1つの形として考えていくべきだとは思います。

多田羅　一部のタイトルでは“終わらせない”というテーマの攻略本はあるけれど、基本的には1つの区切りをつけるような、永久保存版としても持っておけるものがユーザーに求められているのでしょう。そして、それを手にすることでユーザーの心の中ではそれが終わらないゲームになっていく……。ということで、美しく締めたいと思います。

倉西　なんともすごくキレイな終わり方（笑）。

木原　この発言も多田羅さんの傾向が出ますよね。話すらもキレイにまとめて終わらせるという（笑）。

あとがき的余談①　（左の続き）俺達もユーザーも同じくゲームに触れているわけだから、素直に考えれば同じ結論になるのは当然かもしれないけど。**野村**：結果的にユーザー目線だったわけですね。**倉西**：まあ、そういうことだよね。そういえばさ、前回の座談会で攻略本の将来図とか言ってなかったっけ？　**野村**：その話は、またどこかの機会に。**木原**：多田羅さんがサクっと終わらせましたし。**野村**：ネタバレしてパクられたら大変なんで（笑）。**倉西**：それはそれでおもしろかったかも（笑）。



対談企画

「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」について語りましょう。

おもしろいのにヒットにならない……そんなゲームを再評価してユーザーに伝えようとするゲーム屋さんの活動がある。そこからゲーム業界の抱える問題と、目指すべき未来が見えてくる。

全国のゲーム屋さんによる良作ゲームの選定の流れ

千木良　まず「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」ってなんなのか、ということころと、田下さんがそれにどうかかわっているかについて、お話していただこうと思うんですけれども。

田下　この活動は、日本テレビゲーム商業組合という、経済産業者の認可法人が主催して行っています。ゲーム専門店であるとか、あとはソフト複合店という言い方をするんですが、本やDVDと一緒にゲームを売っているようなところ、いわゆる街のゲーム屋さんが集まっている団体です。

千木良　家電量販店とか、大型スーパー、あるいはオンライン通販のようなお店ではない、ゲーム販売店の人達ということですね。

田下　この日本テレビゲーム商業組合というところで、月に1度ないし2カ月に1度、経営者というよりは店長さんであるとか、あるいは仕入れをするバイヤーさんといった、比較的現場に近い人達を集めて、ゲーム販売研究会という勉強会を行っていて、販売傾向の分析だとか、販促施策の検討だとか、オンラインサービスが発達した今、お店はどういう立場を取るべきかとか、そういうことを考えたりしています。僕はお店の人間ではないですが、ゲームライターという仕事とともに、ゲームの販促企画や販促物の制作なんかもしているので、アドバイザーという形で参加しています。で、その研究会の一環として、全国のゲーム屋さんがおもしろいゲームを探して、ユーザーに紹介していこうという活動が「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」です。

千木良　具体的にはどういう仕組みになっているんでしょうか。

田下　毎月1度、ゲームのお店の人達による投票を行ないます。2カ月以内に発売されたタイトルの中からおもしろかったゲームを挙げてもらうんですね。ただし条件があって、1つは投票時点で販売本数が10万本に達していないこと。もう1つは、お店の人が実際に遊んでおもしろいと思ったゲームを選ぶこと。そこでピックアップされたゲームの中から、ゲーム販売研究会の有志が最終的な審査をして、その月にオススメする1本が決定されます。

ゲーム屋さんがオススメするべきおもしろいゲームとは

千木良　販売本数が10万本以下という縛りがあるんですね。

田下　100万本売れるような大作はいいんですよ、メーカーさんもバンバン宣伝しますし、お店だって放っておいても一生懸命売ります。でも、10万本に到達しないようなゲームや、意欲的な新規タイトルのようなゲームは、しっかり取りあげないとダメだ、という想いがあります。

千木良　これはもしかすると、電撃ゲームスの読者の方々は知らないことかもしれませんが、ゲームがどういうふうに売られるか、もっと言えばどうやってお店の棚に並ぶか、ということとすごく大きな関わりがありますよね。

田下　そうなんです。ゲームが売られるまでの過程をちょっと説明すると、毎月1回商談会というのがあって、そこでだいたい発売2カ月前ぐらいのゲームが、メーカーから流通、つまりお店の人達に紹介されます。実は商談会という仕組みも随分問題を抱えていて、ここではだいたい1タイトル7～8分とか、10分とかでメーカーの営業さんがプレゼンテーションをして、PVを観たり、体験版をプレイしてお店の人が仕入れを決めていきます。でも、2カ月前というと、商品が出荷されるタイミングから逆算した場合、ゲームが完成しているかしていないかギリギリぐらいのタイミングになるんですね。

千木良　もちろん営業さんも開発現場からどういうゲームになるか聞いたり、途中段階をプレイはしているでしょうが、完成版はまだプレイしていないかもしれない、変な話、でき上がったゲームを通してクリアした人が誰もいない状況でお店の人は仕入れを決めなくてはいけない、ということですね。しかも最大の問題は、ゲームを仕入れるということは、そういう状態でソフトを買い取って在庫リスクを抱えなくてはいけないということですよね。

田下　そうです。新品のゲームというのは、非常に利益率が低い商品です。もちろんタイトルによって違いますが、10本仕入れて1本売れ残ったら利益がない、みたいなケースはゴロゴロしているわけで。

千木良　そうしたら、情報も少ないなかで、どうしても保守的になりますよね。カタイところを狙うというか。

田下　しかも、恐ろしいことに、ゲームというのは発売後1週間とか2週間で累計の半分以上の売上が確定しちゃうことが多いじゃないですか。発売直後に売れなかったゲームは、在庫のリスクも高いので、お店はなかなかそれ以上仕入れて売ろうとしませんし、メーカーさんも、初回発注が少ないと販促や宣伝の予算を削ってしまう場合があります。よくあるのが、商談会で発表されたゲームが、「これは新しいね」「おもしろいね」と評価されても、「でも今までにないから売れるかどうかわからないね」「初回発注は少なめで様子をみよう」となるパターン。

千木良　仕入れられなければ店頭に出ないわけで、店頭に出なければユーザーに届く機会もない。

田下　そうなんです！　まだゲームをみんながプレイする前におもしろい、新しいと言われていても、

語る人



ライター・プランナー
田下広夢 たおりひろむ
ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。



電撃ゲームス編集長
千木良章 ちぎらあきら
「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」企画を知り、今回の対談企画を実施。次号以降も選定タイトルや販売店を紹介していく予定です。

イラスト／橋本モチチ

実際にユーザーが触れる前に消えていくゲームがあって、じゃあお店は売れるゲームだけ売っていればいいのかというと、それはスゴく危険ですよね。

千木良　つまりそれは、ゲームのおもしろい部分がまだお客さんに伝わっていない状態で売れないことが確定してしまっているということですよね。

田下　そこで「ゲーム屋さんが選んだ良作！」では10万本以下のゲームという縛りをつけて、投票を行っているんです。また、投票だけではなく、有志による審査で最終的な1本を決めるというのも、例えば9万本売れたゲームと、数千本売れたゲームだと、後者は投票では不利なんです。日本のゲーム売り場は1万カ所以上はあるので、出荷1万本で実売数千本というゲームというのは……。

千木良　あー、1店に1本行き渡っていないですね。そもそも仕入れていないお店がある。

田下　そうなんです。実はそれぐらいの規模のゲームだと店員さんも知らない人が多くなります。でも、みんなで投票すれば感度の高い人が見つけて、教えてくれます。そのうえで最終的に、お店がお客さんにオススメするべきゲームを1本決めます。

千木良　つまり、おもしろいのにそれが十分伝わっていないゲーム、ということですね。

田下　はい。だから、自分で遊んでおもしろかったゲームというのは大前提ですが、必ずしも1番おもしろいゲームを選ぶという考え方でもありません。例えば最初に選ばれた『極限脱出 9時間9人9の扉』。これは開発したチュンソフトのファンの人が中心になって買っているけど、それ以外の人が遊んでおもしろくないかといったら、決してそんなことはないだろう、という声が選考会で挙がりました。

千木良　そうですよね、女性ユーザーなども楽しめるゲームですし。別のメーカーさんの作品ですけど『逆転裁判』シリーズのファンとか。

田下　でも、メーカーさんの立場からすると『逆転裁判』がおもしろかった人に、というのは宣伝できないわけですよ、他社さんの商品ですから。じゃあそこはお店の出番だろうと。いっそ『逆転裁判』のパッケージと並べてコーナーを作っちゃえばいいじゃないか、と。

千木良　確かに、そこはある意味、メーカーでも雑誌でもない、お店の強みでもありますよね。

田下　だから、そういうゲームはお店がオススメする価値があるよね、もっと多くのユーザーに伝えるべきだよね、ということで選ばれていきます。

ゲーム屋さんを新しいゲームと出会う場所にするために

田下　「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」では、そういう形でお店がオススメしたいゲームを月に1本選んで、お店から発信して、メーカーさんや、今回電撃ゲームスさんで対談をさせていただいたように、メディアさんにも協力をあおいで、ムーブメントを作ろうとしています。全部自分でゲームの情報を調べきって買う人はいいかもしれないですけど、そうじゃない人もたくさんいるわけで、そういう人がお店に来たとき、毎回おもしろいゲームと出会う、そういう場所にしていくことが大事だと思うんです。

千木良　僕がこの話を最初に聞いたとき、雑誌作りに似ていると思ったんですね。ゲーム雑誌も、大作ゲームが発売されるときはそれが盛り上がるわけですが、それ以外のゲームも含めて、いつでも「電撃ゲームスを読めばおもしろいゲームがわかる」っていうのが理想だと思っています。これから、電撃ゲームスでも毎月お店が選んだゲームを追いかけていきますので、そこでぜひ、お店が推薦するゲームはおもしろいゲームだということが認知されていって、お店とユーザーのコミュニケーションが増えるといいなって思っています。

田下　今はスゴく地道な活動なんですよ。みんなで選んで、日本テレビゲーム商業組合の事務局長がメーカーに足を運んで趣旨を説明して、お店の現場のみなさんにコーナーを作ってもらって、まさに草の根です。でも、本当に、誠実におもしろいゲームを選び続けて、みんなで一斉に大きな声でユーザーに伝えれば、どこかで状況がガーンと変わる、そういう期待を持っています。

千木良　最後に、これからの展開についてのお話を。

田下　今までずっと、僕のところで作ったポップをお店にデータで送信して、現場のプリンタで印刷して、チョキチョキ切って貼ってというふうに使ってもらったんですが、今回初めて良作シールというものを作りました。一番最近良作に選ばれた『メタルマックス3』では、10月の出荷ぶんからそのシールを全部の商品に貼っていただいています。これで、直接参加していないお店にも「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」という謳い文句が登場することになります。それから「良作オブザイヤー」みたいなことも、年末あたりでできないかと計画中です。

千木良　それはつまり、毎月選んでいって集まったタイトルの中から、その年に最終的にお店がオススメする1本を決定しよう、ということですね。

田下　がんばって盛り上げて、お店、メーカー、メディア、そしてユーザーさんがみんな繋がっておもしろいゲームが世に出ていく、そんな理想を目指していくので、ぜひ応援していただきたいと思います。





実際の販売店での「良作ゲーム」コーナー例
（埼玉県／ドキドキ冒険島 武蔵浦和店）
販売店での展開の一例。発売数カ月後に、大ヒット作以外のタイトルがフィーチャーされることは、これまでの販売店ではほぼ見受けられなかった動きだ。

「ゲーム屋さんがえらんだ良作!」とは?

ゲーム屋さんが実際に遊んで「これはおもしろい」というゲームを毎月1本オススメする活動。全国のゲーム販売店が加盟する、日本テレビゲーム商業組合という団体が主催している。過去2カ月以内に発売されたタイトルの中で、累計販売数が10万本以下のタイトル、さらにお店の人が実際に遊んでおもしろかったゲームを選定。全国のお店から毎月投票を募り、さらに有志による最終審査を経て、その月のオススメタイトルを決定する。その後、ゲームメーカーにも協力を仰ぎ、この取り組みに参加しているゲームショップの店頭に用意された良作コーナーで、ユーザーにゲームが紹介される仕組みだ。現在まで7本のソフトが選出され、今後の本誌でも随時紹介していくのでチェックを！

ゲーム屋さんに選ばれたこれまでの良作

第1回『極限脱出 9時間9人9の扉』（DS／スパイク）
チュンソフト制作によるAVG。グイグイと引きこむシナリオと、遊びやすい設計が評価された。

第2回『斬撃のREGINLEIV』（Wii／任天堂）
Wiiリモコンならではの操作が爽快なアクションゲーム。Wiiモーションプラスを併用して楽しみたい。

第3回『勇者のくせになまいきだ:3D』（PSP／SCE）
なかなかなじみのないリアルタイムストラテジーを、遊んだことのない人でも楽しめる形でアピール。

第4回『トロピコ3』（Xbox 360／ラッセル）
完成度の高い箱庭型シミュレーション。一般の知名度の低さは否めないが、名作。

第5回『HOSPITAL. 6人の医師』（Wii／アトラス）
『超執刀 カドゥケウス』の流れをくむ医療AVG。コアユーザーもライトユーザーも楽しめる1作。

第6回『ゴースト トリック』（DS／カプコン）
『逆転裁判』の巧舟氏によるAVG。なんとなく気にはなっていたけど……という人の背中をもう一押し。

第7回『メタルマックス3』（DS／角川ゲームス）
ファミコン時代の荒削りなままの『メタルマックス』の魅力を完全再現。オールドゲーマーにはたまらない。



最強のゲーム・コミック誌
http://maoh.dengeki.com/
電撃マ王
DENGEKI MAOH
12月号
定価630円
10月27日発売
●毎月27日発売●
おかげ様でマ王5周年!!
ロッテの時代がやって来る！
表紙&重大発表
ロッテのおもちゃ！
葉賀ユイ
5周年記念
新連載
ラストランカー
蒼銀の鎖
漫画／沙月ゆう
監修・協力／沙月ゆう
英雄伝説
零の軌跡
作画／島草あろう
原作／日本ファルコム
つくものがたり
桃雪琴梨
原作：フリュー・キラウェア
特別付録
1 東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 —萩の時雨— 鬼印CD
出演
杉田智和
寺島拓篤
高森奈緒
中村悠一
沢城みゆき
ほか
2 極太小冊子！『テイルズ オブ』キャラクター大全
マ王の強力連載陣
ぷちます！／ペルソナ4／グリードパケット∞／ななつさ／TVアニメ 戦国BASARA／TVアニメ ミニ戦国BASARA弐
一撃殺虫!! ホイホイさんLEGACY／殴女と魔王（仮）／世界の果てで愛ましょう／DEATH EDGE／TOD_DC 儚き刻のリオン
ガンパレード・マーチ アナザー・プリンセス／灼眼のシャナX Eternal song-遙かなる歌- ほか



電撃G's magazine
ジーズマガジン
絶賛展開中
コミック200%計画
11月号
好評発売中
(毎月30日発売)
特別定価:990円
表紙は御坂美琴!
「とある科学の超電磁砲」
レールガン
表
裏
3
「ラブプラス+」
下敷き
2
「Angel Beats!」
ゆり おふろポスター
1
「とある科学の超電磁砲」
御坂美琴
おふろポスター
豪華三大付録
電撃G's magazine コミック200%計画
新連載2回目にして話題沸騰中!!
電波女と青春男
作画:山根真人
原作:入間人間
キャラクターデザイン:ブリキ
ロウきゅーぶ!
作画:たかみ裕紀
原作:蒼山サグ
キャラクターデザイン:ていんくる
Rewrite
作画:東条さかな
原作:Key
キャラクターデザイン:樋上いたる
TVアニメ&ゲームの最新情報をお届け!!
俺の妹がこんなに可愛いわけがない
☆桐乃役・竹達彩奈さんのインタビューは必見です☆
TVアニメ第2期 放送直前
総力特集
「とある魔術の禁書目録II」
インデックス
&「とある科学の超電磁砲」
レールガン
OVA 発売直前
PSP用「とある魔術の禁書目録」(2011年1月27日発売予定)も話題
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
©鎌池和馬/冬川基/アスキー・メディアワークス/PROJECT-RAILGUN
©2010 Konami Digital Entertainment
©VisualArt's/Key/Angel Beats! Project
©鎌池和馬/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEXII
※定価は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋
電撃のキャラクターグッズショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索



電撃ゲームス ホットトピックス

本当のアイルー村は千葉にあった!?
アイルー農場ツアーで自然と触れ合う1日を過ごす

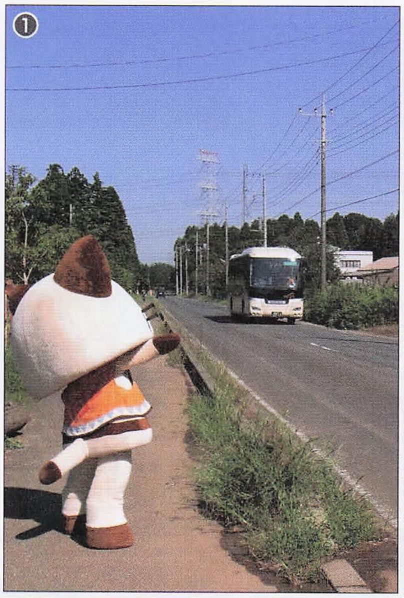
収穫、ネイチャーゲーム、プーギーレース……盛りだくさんなイベントに参加者も大満足

カプコンは、8月26日に発売された『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』にちなんだ「アイルー農場プロジェクト」の収穫体験ツアーを開催した。これは、『モンスターハンター』シリーズのケータイサイト"モンハン部"で行われている畑作り企画で、畑の見学や作物の収穫を抽選で選ばれたモンハン部の部員が体験できるというもの。

ツアー当日の朝10時、東京から80kmほど離れた場所にある千葉・DHCネイチャービレッジに、32人の参加者とプロデューサーの北林達也氏、アシスタントプロデューサーの小嶋慎太郎氏を乗せたバスが到着した。参加者一同を待ち受けていたのはなんとアイルー。バスから参加者が降りきったところで早くも撮影タイムが始まり、興奮冷めやらぬまま北林氏による開会式が開催。いよいよツアーがスタートした。

参加者はこのDHCネイチャービレッジで育った作物の収穫を行ったり、アイルー農場で記念撮影をしたりといった自然との触れ合いを満喫したようだ。この日、収穫できた作物はさつまいもと落花生。この落花生は「ゆで落花」と呼ばれる種類で、銀座あたりでは1個あたり¥50もする代物だという。収穫や見学のあとは、お待ちかねの昼食タイム！　野菜がたんまりと入った「オツカレー」が用意され、参加者はその野菜の甘さに舌鼓を打った。

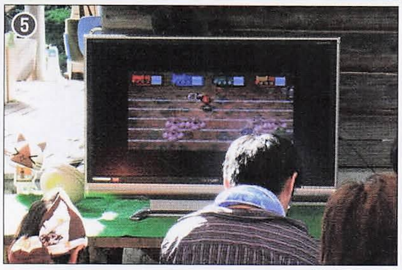
昼食後は、周囲の自然を利用したネイチャーゲームが開催された。ネイチャーゲームとは、自然のなかのさまざまなものを観察し、決められたお題に合うものを探してくるゲームのこと。お題は「カルチャーショックなもの」や「すべすべしたもの」とあいまいで、参加者の想像力と採点者の裁量がカギとなるゲームだ。そんなネイチャーゲームで交流を深めたあとは「プーギーレース」でガチバトル！　参加者32人のなかで頂点に立ったのは、親子でツアーに参加していたしゅう君！　しゅう君は優勝賞品としてティガレックスの貯金箱をゲットし、ホクホク顔となっていた。最後にはアイルーも含めた全員で記念撮影。こうして、約6時間にわたって行われたツアーは、全員が終始笑顔のまま幕を閉じた。











❶東京からのバスを待ち受けていたのはなんとアイルー。一生懸命手を振るアイルーを見て、参加者達は早くも笑顔になっていた。❷DHCネイチャービレッジの一角を利用したアイルー農場。農場内にはアイルー村のギルドにちなんだテントやさまざまなオブジェが置かれており、ゲームの雰囲気を醸し出していた。ちなみに、大きく育ったナスが近くに住む野生動物に食べられてしまうというハプニングも、アイルー農場の作物を育てる過程にはあったようだ。❸アイルー農場の見学と収穫がひととおり終わったあとはカレーの時間！　鶏肉と野菜がごろごろ入ったカレーを目の前にして、北林氏もこの表情。かぼちゃとさつまいもが甘くて本当に美味しかった。❹カレーだけでなく、ニンジンを使ったババロアも登場！　こちらも素材を生かした、野菜がもととは思えない甘みが出ていた。❺ネイチャーゲームで一汗かいたあとは、プーギーレース！　プーギーレースは、ただ障害物を避けながら走るだけでなく、落ちているアイテムを使った攻撃など、アイテム運も必要となる。参加者全員でモニターを見ながら賑やかに観戦するなど、大会は笑いが絶えない様子だった。



iPhone／iPod touch、iPadも携帯ゲーム機!

電撃iPhone/iPod touch

iPhone

今回は全編、日本の個人、あるいは独立系開発者さんの御紹介でございます。ぜひ！　一人でも多くの方に、一本でも多くのアプリを遊んでいただきたいです。

iPhone／iPod touchを担当する人　狩

倉西誠一@狩られ道

ゲームはすっかりiPod touch 4Gです。前回校了最終日（だったかな？）に大ゲットしてまいりまして、Retina！　ただひたすらにRetinaです！　美しい……。

日本の個人、独立系開発者

他のプラットフォームにはない自由すぎるゲームの数々

他のプラットフォームとは異なり、個人や独立系の開発者が全国各地から世界に向けて個性的なアプリをリリースしているのもiPhoneの特徴のひとつ……ということはこれまでも書いてきた通りですが、今号の電撃ゲームスもiPhone People次号（10月29日発売予定）と連動、そんな個性的なゲームアプリ開発者のみなさんとタイトルを紹介していきます。グラフィックやサウンドはあれかもしれませんが、アイディアのユニークさは本当に楽しませてくれるアプリばかりなのでぜひ、よろしくお願いいたします。



AppBank JAPANツアー2010 福岡でのプレゼンテーション

本連載ではおなじみとなりました「iPhoneアプリとiPadアプリをおすすめする」サイト／AppBankが、この9月から全国イベントツアーを展開しています。詳細は彼らのサイトで御確認いただきたいのですが（www.appbank.net）、イベントは大オフ会とお得な店頭イベントで構成されておりまして、全国9都市を回ることになっています（本誌発売時点では2か所が終了。三か所目の仙台が開催中です）。また、その大オフ会では本連載と連動して、各地のアプリ開発者さんにタイトルのプレゼンをお願いしております。今回はその福岡分を掲載させていただきますが、こんなアプリが！　福岡で作られてるんですよ、地元のみなさん。無料版が用意されているアプリもありますから、ぜひ、チェックしてみてください。

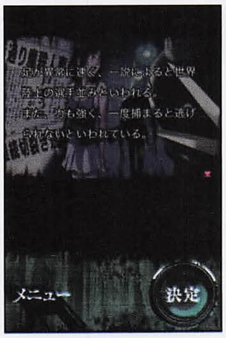


MADE in FUKUOKA

●還らずの病棟

■アルティ　■価格：600円

廃墟となった、山奥の精神病院。以前、探索に出かけた大学の廃墟研究サークルは、全員惨殺されたという……「カヲルさん」という女性の怨霊によって……。ルポライターの朱津川國彦と、ひょんなことから助手となる鞘谷雪香の二人が、そんな都市伝説を確かめるために不気味な廃墟に足を踏み入れる。そこで二人が経験する恐怖の夜とは？という不気味なストーリーのアドベンチャーゲーム。タップやフリックが操作の基本になっているので、片手で快適に操作することができます。



MADE in FUKUOKA

●切裂きの檻

■アルティ　■価格：800円

90年代初頭に起こった連続切裂き殺人事件。ついに犯人は捕えられず、巨大なハサミを持った殺人鬼「切り裂き男」の都市伝説がまことしやかにウワサとして流れ、そして、消えていく……。それから十数年の時を超えて、その手口、惨殺ぶりが類似する事件が発生する。しかも、事件現場は朱津川國彦と鞘谷雪香が出入りする出版社の近くの公園で……。不気味な都市伝説に挑む朱津川國彦シリーズの一作。操作系は『還らずの病棟』と同じなので、長時間の片手プレイでも疲れることはありません、怖いけど。

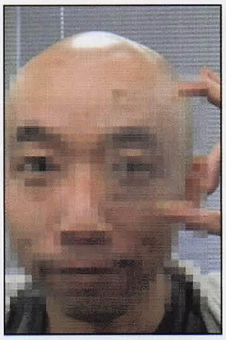


MADE in FUKUOKA

●かれんにゃー

■Potest　■価格：450円

日めくりでかわいい子猫の写真が表示されるカレンダーアプリ。この子猫はアプリ開発者さんの自宅の子猫らしく、リアルに生活感のある、思わず笑顔になってしまう写真ばかりで癒されます。写真の右下にある★マークをタップすると、カレンダー部分を省いた画像を写真フォルダに保存することができるので（iOS4以降であれば）壁紙に利用するのもいいかもしれません。また、Googleカレンダーと同期することができるので、その日の予定を表示することもできます。



MADE in FUKUOKA

●mosaic face

■Daisuke Shosaki　■価格：無料

人物写真の「顔」を自動的に認識して、モザイクをかけてくれるという単機能の画像編集アプリ。アプリを起動して、その場で撮影する画像を加工することも、カメラロールにある画像を選んで加工することもできます。また、顔は複数認識してくれるので、集合写真なんかでも使うことができます。最近は、Twitterやブログが普及していますが、一方で「ネットに顔を出したくない」という人もいますからね。もうすぐはじまる忘年会シーズンに、かなり活躍してくれそうなアプリです。



●Tap Jockey

■Hiroshi Kobayashi　■価格：230円

MADE in FUKUOKA

画面に表示されるボタンをタップして競走馬を走らせる競馬レースゲーム。グラフィックの雰囲気も昔なつかしい感じで、好感が持てます。実際にプレイしてみると、最初は戸惑うかもしれませんが、感覚がつかめると勝てるようになり、でも、やっぱり負けてみたりと、なかなかいい感じでバランス調整がなされています。また、レースに勝って手に入るポイントを振り分けて馬の能力を上げていくという要素があり、その振り分けにも悩まされます。シンプルながら、奥深いゲームで、思わずハマってしまうタイプです。



●居合い

■Eagle　■価格：115円

MADE in FUKUOKA

いかに速く刀を抜くかというところが勝負の居合い斬りをiPhoneで再現したゲーム。サムライよろしく腰にiPhoneをかまえ、かちっと鍔から少しだけ刀を抜いておき、ぶるっと震えたところで本体を振って抜刀！　合図から何秒で抜くことができるかに挑むわけです。結果以外は画面を見ることのほぼないゲームですが、二人で対戦すると（どちらが速く抜けたかで勝負が決まります）、かなりもりあがります。唯一の問題点は、抜刀時に本体を投げ飛ばしてしまわないかということ。これだけは注意してプレイしたいw

はい！　はい！　てなわけでございまして、

AppBank JAPANツアー 2010は、ただいま全国を巡回中でございます。9月24日の福岡からはじまりまして、今号発売時点では10月8日の名古屋が終わり、ちょうど15日の仙台が行われているというタイミングですね。全9回中、3回目ということになります。どんな開発者さんがいらっしゃって、どんなアプリをプレゼンしていただけるのか、楽しみでなりません。ちなみにこのあとの日程は以下のようになっております。香川／10月29日、鹿児島／11月5日、金沢／11月12日、広島／1

ABARS



iPhoneで遊べるMORPG！ GameCenter対応なので マッチングも簡単に

●メトセライズデストラクタ

■ABARS　■価格：230円

©2010 ABARS

mixiアプリとしても提供されているMORPGが、iPhoneでリリース。GameCenterにも対応しているので、協力プレイを行う相手とのマッチングも手軽なのが特徴ですが、ゲームにはオフラインモードも用意されているので、まずはそちらで操作等に慣れておくのがいいかも。もちろんGameCenterの成績もばっちり！　歩いた歩数で解除される成績があるのがナイスですw



すべての操作は タップで行うので 戸惑うことはない

移動も戦闘も画面をタップするのが基本なので操作自体は難しくないのですが、あまり調子に乗って戦っていると力尽きてしまうこともorz　ステータスに注意しながら進めていくのが吉……というか、やっぱり積極的に協力プレイをやるべきかもしれません。ちなみにヒットポイントはポーション等のアイテムで回復させることもできますが、時間経過で自動的に回復もします。こまめにヒット&アウェイをくり返していくのも、地味かもしれませんがw　王道ですね。なお、プレイにはiOS4.1以降を必要とするので対応機種には注意。

MAIL INTERVIEW

『モンハン』や『ゴッドイーター』のように友だちとダンジョンに潜る楽しさを

――このアプリを着想されたきっかけをお聞かせください。

『メトセライズデストラクタ』はもともと、PC向けのブラウザゲームとして開発していまして、今回のアプリはそのiPhone移植版となります。PC版の一番最初のきっかけは、2005年にGoogleSudjestとGoogleMapを見て、ブラウザ上でインタラクティブなコンテンツが動くことに衝撃を受けたことです。これだけ動くのであればゲームも作れるのではないか？　と思い、何か作ってみようと考えました。最初はもっとコンパクトなゲームにしようと考えていたのですが、あれよあれよという間に規模が大きくなってしまい、こんなになってしまいました。

その後、2008年3月にJavaScript版リリース、2008年9月にFlash版をリリースしました。2010年になると、ソーシャルゲームが話題になりはじめ、アイテム課金で一攫千金を狙ってmixiアプリ版をリリースしました。しかし、mixiさんはゲームが嫌い事件というのがありまして、マイミク以外と遊べるゲーム、すなわちバーチャルグラフを使用するゲームは、おおむね「その他」カテゴリに割り当てられることになりました。「その他」カテゴリに割り当てられると、mixiアプリのトップ画面に表示されなくなり、mixiアプリの一番の魅力であった集客力のメリットが無くなってしまったので、mixiアプリで本格的にビジネスをするのは難しいだろうという結論に達しました。

その時、平行して、iPhoneのSafari上で動くMMO RPGとして、『メトセライズデストラクタ』をHTML5に移植していました。HTML5には、Appleによる審査がなく、迅速にバージョンアップできるという魅力があります。しかし、課金システムが使えない、音楽が使えない、という大きな欠点がありました。そんな時に、iPhone4を購入した所、iPhone4になって解像度が向上した結果、Canvasの描画速度がiPhone3GSよりも悪化してまともに遊べなくなりました。これはもうネイティブアプリ版を作るしかないかということで、移植をスタートし、今に至る感じです。

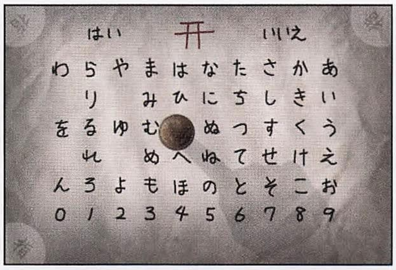
――同ジャンルのアプリと比較して、「ここが違う」というポイントがあればお聞かせください。

GameCenterを通じてマルチプレイを楽しめるというのが一番のポイントだと考えています。『モンスターハンター』や『ゴッドイーター』のように、友達と一緒にダンジョンに潜る楽しさを感じていただければと思います。

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!!

iPhoneでMORPGという時点でめずらしいうえに、いきなりGameCenter対応でリリースされたのもうれしいかぎり。静止画では伝わりにくいですが、実際にプレイしてみると画面には独特のハデさがあります。ぜひ、試してみてください。

AYAHIME



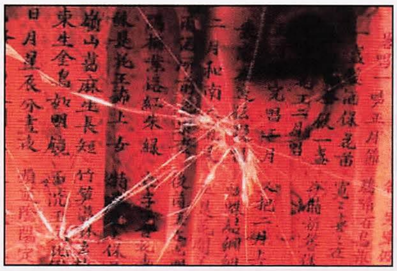
●iKokkuri-san

■AYAHIME　■価格：無料

©AYAHIME

あの「こっくりさん」を iPhoneで再現した 異色のアプリ

画面通りのアプリです。誰もが経験がある（と言えるかどうかはあれですが）「こっくりさん」のアプリです。4人でのプレイ（と言っていいものやらなにやら）を前提としており、画面の四隅に指を置いて質問をする……わけです。もちろん10円玉が動くことには理由があるわけですが、それをここで書いてもあれなので……いや、びっくりのアプリです、はい。



▲4人でも、場合によっては2人でもいいとは思うのですが、実際のプレイ時に、ちゃんと指を画面の四隅に置けていないと割れてしまうことが多いようです。酔ってプレイするのは、不謹慎であると理解しました（ごめんなさい）。

まるでiPhoneの 表面がひび割れたかの ような演出に驚いた

実はこのアプリ、リリースの少し前に見せてもらっていた（その時はiPadで見ていました。このアプリはユニバーサルアプリです）のですが、まぁ、驚きましたね、まるで画面がぱりん！　と割れてしまったかのような演出には。よくこれで審査が通ったものだと思いますがw　ネタアプリだと思っていただいてもけっこうですが、ぜひプレイしてみてください。

MAIL INTERVIEW

iPadには心霊センサーが搭載されていないのですが妙に言い当てられる事が多いように思います

――このアプリを着想されたきっかけをお聞かせください。

iPadが発表されたときにこれだ！　と思っていました。海外版のコックリさんであるウィジャボードは、ずいぶん以前からiPhoneアプリとして存在していたようだったので、おそらくコックリさんも既にあるのではないかと思っていたんです。ところが開発をはじめた段階で見つけられなかったので、勉強も兼ねてまずは作ってみることにしました。

――同ジャンルのアプリと比較して、「ここが違う」というポイントがあればお聞かせください。

現行のiPadにはまだ心霊センサーが搭載されていないのですが、妙に言い当てられる事が多いように思います。アプリで呪われないだろうか？　と心配される方もいらっしゃいますが、アプリ本体は問題ありません！　ただそのようなシチュエーションでは「寄って来やすい」……という事はあるかもしれません……。

――アプリに関する今後のアップデート予定をお聞かせください。

今はいくつか平行で進めているプロジェクトがあるので時期は未定ですが、TwitterやGameCenterへの連携に対応させたいなと考えています。

――他のプラットフォームとは違う、iPhoneアプリ開発の魅力をお聞かせください。逆に魅力ではなく、苦労される点もあれば、お聞かせください。

ユーザー層が広く、アプリをきちんと受け入れてくれる土壌と、アプリの開発環境がキレイに整っている事です。一般的なPCソフトと違って、実行する環境が統一されているのも開発をする上では助かりますね。苦労する点は、どうしても開発者の数が少ないので困った時などに調べられる情報が非常に少ない点です。以前どうしても分からない事があり調べていたところ、全世界でイスラエルの開発者さんだけがその対処法を解説されていた事もありました（笑）。ネット上に少しでも多くの情報を共有するため、問題が解決した場合はどんな小さい事柄でもブログにまとめるようにしています。

とはいえ、まだアプリを開発しはじめて数ヶ月という新参者ですが、ジャンルに囚われずニッチでインパクトあるアプリをどんどんリリースしていけたらと思っております！　応援してください！

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!!

こわっ！　というのは冗談だとしてw　どういうリクツで動いてるんでしょうね、この10円玉。以前、「これこれこういうことで」とお聞きした気がするのですが、僕は信じてません。これはやっぱりあれで動いてるんですよ、きっと……。

1月26日、札幌／12月3日、ラストの大阪は　12月17日、開催はすべて金曜日です。本当に全国津々浦々という感じですねぇ。これで沖縄が入ってたらすごかったw　僕もできる限り参加させていただこうと思っていますので、Twitter（アカウントは@kararemichi）、もしくはブログ（d.hatena.ne.jp/kararemichi）の情報を御確認いただいて、もしよろしければ『MHP 2nd G』の協力プレイなんかさせていただこうかとも思ったりします。どうぞ、お気軽にお声がけくださいw　話題は変わりますが、昨年ど年末から、iPhoneBBSに

PENQE

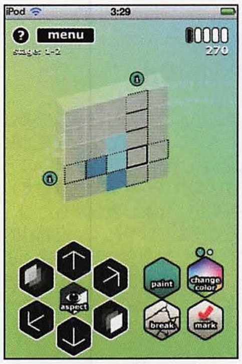


美しいグラフィックとサウンドで和菓子の世界を再現した雰囲気のあるマッチ3パズル

●水まん

■PENQE　■価格：230円

下から上にせりあがってくる和菓子をフリックして画面下部のエリアに集めて、3つ同じものを並べて消していくマッチ3パズル。とにかく「みずみずしい」という表現がぴったりくるグラフィックとサウンドがすばらしいと思います。できれば、猛暑の夏に紹介させていただければよかった。プレイしているだけで涼しさが感じられるほどなんです。



いわゆるピクロスを立体化 基本のアイディアはそれだけなのだが色の塗り分けが奥深さを増す

●Qube Logic - cubic logic puzzle

■PENQE　■価格：230円

ヒントとして表示される数字の数だけマス目を塗りつぶしていくピクロスを立体化したパズルゲーム。といっても、決して難しいものではなく、面が集まった立方体のブロックが問題となっていて、実際の手順は平面のピクロスを解いていくのと変わりません。ただ、再集計を想像しながらプレイするのはなかなか難しいので、平面にはないプレイ感が楽しめます。

MAIL INTERVIEW

『水まん』は和菓子屋さんとコラボレーションできれば……と夢想しています

――『Qubic Logic』のポイントをお聞かせください。
「立体」というのが一番の違いです。あと、カラーになっているものもとても少ないと思います。そしてその結果、出来上がりの絵（このゲームの場合は立体ですが）がいい感じなのも特徴になってます。実際、絵作りにはとても時間をかけていて、システム開発の倍くらいかかりました。ちなみに作問には『ElectroMaster』の作者さんの『Solid Dots』というiPhoneアプリを使っています。また、操作性はなるべく簡単であるように気を使ってます。そのひとつに答えが自明なマス目は自動的に解答するようにしているのですが、だからなのか「簡単すぎる」という御意見も頂いています。以前作ったアプリで操作の冗長性や難しさを強く指摘されていたがゆえの判断なのですが、難しいです。

――『Qubic Logic』の今後のアップデート予定をお聞かせください。
問題を増やしたいと思います。理想は日めくりカレンダーになるくらい。開発のハードルは高いのですが、作問機能も面白いと思っています。あと iPad に対応させたいです。

――『水まん』を着想されたきっかけをお聞かせください。
実はこのアプリ、10年ほど前にMac用アプリケーションとしてリリースしまして、御好評いただいていました。iPhone版をリリースしたところ昔のアプリを覚えていてくださった方がいて、とても嬉しかったです。

――『水まん』のポイントをお聞かせください。
ゲーム性は今となっては新規性は薄いとは思っています。特徴は和菓子というモチーフを軸に演出を組み立てていることです。ステージ構成は「四季」に基づき、季節折々の和菓子が登場します。あとなにげに効果音にも力を入れています。楽器を奏でるような操作、というものをイメージして設計しました。

――『水まん』の今後のアップデート予定をお聞かせください。
よりゲーム性を高めるようなルールを考えています。演出ももっと力入れたいです。とにかく演出考えるのが好きなので。和菓子屋さんとコラボレーションできれば……と夢想しています。

KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

どちらもゲーム性はしっかりしているので、安心しておすすめできます。個人的にはやっぱり『水まん』でしょうか。コンシューマでもiPhoneでもマッチ3パズルは数多くありますが、この雰囲気、演出は他にはありません。

Takeshi Muramoto



パンダの形のおもちゃのピアノシンバルも鳴る！

『パンダピアノ』というアプリ名ですが、どちらかというと「パンダの形をした楽器おもちゃ」ではないかと。本格的なピアノ演奏は期待できませんがw　パンダの鼻をタップするとシンバルが鳴る等、逆に楽しみが多いです。いちおうというのは失礼ですが、これだけの鍵盤で演奏できる曲は何曲もありますし。個人的にはつい、シンバルばかり叩いてしまいがちです。

●パンダピアノ

■Takeshi Muramoto　■価格：無料



頭の中で「10」を作っていく計算ゲーム 正解は1つとは限りません

●Make 10 LITE(4つの数字で10を作れ)

■Takeshi Muramoto　■価格：無料

これもユニークなアプリです。表示される4つの数字を、その並び順を変えずに、数字の間にどの四則計算記号(＋／－／×／÷)を入れていけば答えが「10」になる数式を作ることができるかを「考える」ゲーム……というか遊びを支援するアプリです。正解の例は表示されますが、答えを入力する仕組みはありません。自分の頭の中で、数式を作って正解を確かめてください。

MAIL INTERVIEW

「子どもと楽しんでいる」という感想をもらってほっとしました！

――『パンダピアノ』を着想されたきっかけをお聞かせください。
「かわいいピアノが作りたい！」と思っていました。本格的なピアノではなく、オモチャっぽい物。アプリ名も、最初は「トイピアノ（パンダ）」でした。自分自身は、楽器が不得意。そこで「楽しく演奏できる」ことを重視しました。幼稚園や小学校の、音楽の時間をイメージ。太鼓やシンバルがあると楽しいかな？と思って付けました。

――『パンダピアノ』を、ユーザーがどのようなシーンで使われることを想定されていますか？
子どもにウケるかなー、ウケるといいなーと。「子どもと楽しんでいる」という感想をもらって、ほっとしました！　友だちの子どもが、パンダピアノに夢中な様子を見て、「作ってよかったー！」と思いました。大人でも、意外とハマっている方も。「見た目がかわいい」「本物のオモチャが欲しくなる」とか。好きな雑貨や、オモチャをイメージしてデザインしたので、それが伝わって嬉しかったです！

――『Make 10 LITE』を着想されたきっかけをお聞かせください。
昔から、この「4桁の数字で10を作る遊び」をやっていました。切符に印字された数を、足したり引いたり……。電車の中で、よく楽しんでいました。調べてみたら、同じ遊びをしている人がけっこういました！　でも今はICカードになってしまって、遊べない。じゃあ、4桁の数字が出るアプリがあれば、また遊べるんじゃないかと。

――『Make 10 LITE』を、ユーザーがどのようなシーンで使われることを想定されていますか？
昔のように、電車の中で楽しんでもらえれば。短い時間で遊べるので、空き時間にぱっと起動して。iPodの音楽を中断しないので、好きなBGMで。「車のナンバーで遊んでいました」という感想も。ただ、車のナンバーも切符も、4割は10にならない数字。アプリでは必ず解答があるので、モヤっとしなくていいかなと。

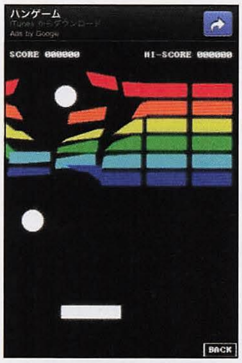
――今後のアップデート予定をお聞かせください。
今のところ、ありません。でも、いきなり「Game Center対応」とかするかもしれません。

KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

『パンダピアノ』楽しい！　ついつい調子に乗って、そしてその気になっていじってしまいます。何度も書いて恐縮ですが、シンバル、いいなぁ。ちなみに本誌発売時点、『Make 10 LITE』はニューバージョンがリリースされているかもです。

こんなスレッドを立てさせていただきまして、ちくちく投稿を続けています。「電撃ゲームス／狩られ道の中の人がプレイしたゲームをつぶやくスレ」(jp.forum.appbank.net/thread/2686/)。この投稿がですね、なんと先日、1000を超えました。誰もおめでとうと言ってくれないので、自分で自分をほめていきたいw　ほぼほぼ一人で書いてますからね。およそ9か月で1000ですから、1か月111くらい、毎日3つか4つくらい投稿してきたことになります。かぶっているタイトルも多いとは思うのですが、まぁ、それでもよく書

White Dev.



いつもいつもボールをブロックにぶつければ崩せると思ったら大まちがいなのだということ

●ブロック崩せません

■white dev.　■価格：無料

©white dev.

iPhoneゲームの奇才／RucKyGAMESをして「その発想がうらやましい」と言わしめた話題作。画面はブロック崩しに見えるのですが、ブロックは崩せません。ボールが当たっても、まるで紙のようにふわりふわりと避けてしまいます。でも、ミスをすると（すべてのボールを逃してしまうと）ゲームオーバーにはなります。ゲームオーバーになるなら、これはゲームです。



●カンペ

■white dev.　■価格：115円

©white dev.

ユニバーサルアプリなのでiPadでも御活用ください

トークイベントや講演等で、スピーカーに向かって「あと何分！」等を知らせるための俗称「カンペ」をiPhone、iPadで再現したアプリ。iPadの画面は大きく明るいので、実用的に使うこともできます。また、iPhone版もとなりの人間にこそっとなにかを伝える時には便利。文字だけでなく、絵も描けるということに気づくと、途端に使い勝手が上がります。

MAIL INTERVIEW

ブロックを崩すことができないのでスコアは上がらないんですが、Game Centerに対応したいですね

――『カンペ』を着想されたきっかけをお聞かせください。

「iPadが飽きられはじめてる」というニュースが目に入ってきて、iPadを使わなくなってしまった人に日常的に使えるアプリを提供したいと考えて「カンペ」という題材で気楽にラクガキできるアプリを作りました。後のアップデートで対応したiPhoneの方が画面は小さいですがより普段使いができると思います。

――『カンペ』を、ユーザーがどのようなシーンで使われることを想定されていますか？

やはり人が集まったときにワイワイ使ってもらいたいですね。オフ会、飲み会、勉強会などでちょっとしたことを伝えるのに便利ですし、ラフ案とか筆談とか、描き捨てできるのでとにかく気楽に使っていただきたいと思っています。iPadの方が画面が大きいので、先日の勉強会でも講演者に向けてまさにカンペとして実際に役に立ちました！w　応用として、ツイキャスなどの動画配信で視聴者に伝える手段に使ったり、ブログの風景写真やペット写真などに添えることでも表現の幅が広がるかなと思っています。

――『ブロック崩せません』を着想されたきっかけをお聞かせください。

よく「ネタアプリ」として紹介されますが、実は技術デモとして制作開始したんですw　iPhone 3GSが発表されてグラフィック機能が強化されたことを知りました。3GSはこれまでできなかった表現が可能になる「シェーダ」という機能を搭載しているので、いち早くそれを使ったアプリをリリースしたいと考えました。シェーダは色々と複雑なことができますが、ポリゴンを歪める効果が一番目を引くかなと思って、2Dと思ったものがビヨーンと歪むアイデアを練りました。

何かしらのゲーム風にしようと思ってましたが、「ブロック崩し」は少ないグラフィックデータで実現できて、しかも iPhoneでも多数リリースされてるほど人気がありました。多数リリースされてるからこそ他とは何か変化をつけたくて「崩せません」として、ブロックを歪めてボールを避けるようにするアイデアと結びつけました。

――『ブロック崩せません』の今後のアップデート予定をお聞かせください。

ネタアプリを加速するためにスコア表示をつけたのですが、ブロックを崩すことができないのでスコアが上がらないんです。でも Game Center 対応したいですねw

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

white Dev.さんのアプリは、どれを紹介しようかと思うくらい数多くリリースされています。ゲームでは『8bit Games』というフライトゲームもあります。グラフィックも含めてまた独特なものがあるのでぜひ、チェックしてみてください。

Yasuhiko Nakamura



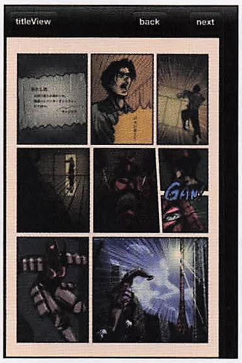
どこかなつかしいアクション最近流行のジャンプゲームそして、弾幕

●SAMURAI MAN

■Yasuhiko Nakashima　■価格：115円

©nuunuu

主人公が足場を蹴って上へ上へとジャンプしていく、いわゆる『Doodle Jump』ライクなジャンプゲームを基本としながら、昔ながらのアクションゲームのようなキャラクターの動き、ゲーム性を加え、さらに弾幕まで張るというハイブリッドなゲーム。ゲーム性やプレイ感だけでなく音楽にもどこかなつかしい響きがあるので、ぜひ、コアなゲームファンに楽しんでほしい。



国産ソーシャルゲーミングネットワークパンキアに対応

『SAMURAI MAN』は国産のソーシャルゲーミングネットワーク、パンキアに対応しているので手軽にスコアランキングが楽しめる。また、アチーブメントを解除していくことでアメコミ調のコミックが読めるようにもなるのが楽しい。こうしたアチーブメントの利用方法は、めずらしいかもしれない。ちなみにゲームのコツだが、攻撃（画面をタップすると主人公が剣を振る）はジャンプ上昇はじめのタイミングで行うのがいいかも。敵の機体だけでなく弾を消すこともできるので、ジャンプルートの安全が確保しやすい気がします。

MAIL INTERVIEW

たぶんiPhoneアプリで、クリアすると漫画が読めるというのはないと思います

――このアプリを着想されたきっかけをお聞かせください。

アメリカで売りたいというのがあったので、アメリカで売れているゲームアプリから『doodle jimp』などのジャンプゲームにしようと考えました。それだけだとただのパクリゲームになってしまうので、シューティングの弾幕とアクション性を追加して、ゲームをデザインしています。

――同ジャンルのアプリと比較して、「ここが違う」というポイントがあればお聞かせください。

ここが違う、という点は漫画があるところです。たぶんiPhoneアプリで、クリアすると漫画が読めるというのはないと思います。アメコミ風キャラとしてSAMURAI MANを考えたので、そのままアメコミを作っちゃいました。

――iPhoneアプリ開発一般についてお聞かせください。iPhoneアプリを作ってみようと思われたきっかけはなんでしたか？

自分の開発したものを持ち運べるということに興味を持ちました。なんか変な理由ですが、自分が開発したものって愛着があってそばに置いておきたいという気持ちになるので携帯アプリというのは最高じゃないかと。あとは、まぁ一攫千金ですかね。

――他のプラットフォームとは違う、iPhoneアプリ開発の魅力をお聞かせください。

私はandroidも結構触っているのですが、動作速度がiPhoneアプリの方が速いですね。エンドユーザーの感覚だと、アプリの高級感に直結してくる部分なので、iPhoneアプリのほうが有料アプリに手が出易いと思います。あとは課金の仕組みがよいですね。androidと比べると買い易いです。これからwindows Phone 7が来るので、iPhoneの規約もどんどん緩和されて今後も面白くなりそうというのも魅力ですね。

――現状のiPhone市場について感じられていることをお聞かせください。

個人も企業もマネタイズする方法を模索している段階で、儲かってるのは一部ですね。低価格化に歯止めがかからず、牛丼の値下げ競争みたいになっています。iAdやGame Centerの登場で、また状況が変わりそうですね。

狩 KARAREMICHi CHECK!!!!!!!!!!

『Doodle Jump』をはじめてプレイしたとき以来の疑問が解けました。このアイディアも、大昔に日本のクリエイターは生み出してたんです。『SAMURAI MAN』は、そんな「ゴールデンエイジ」を思い出させてくれる良作アクションです。

いてる。もちろんこれからもどんどん書いて

いきますし、年末～来年あたまにはベストiPhoneゲーム2010という企画も用意しています。ぜひぜひ、iPoneBBSを使わせていただくTwitter連動企画にも御注目ください。ちなみに1000投稿目にとりあげていたアプリは『Tokyo Kawaii Magazine』でしたw　弊社リリースの電子雑誌アプリですが、これはまじめに偶然の結果です。ちょうど9月末に一週間、無料キャンペーンをやっていたので、記事が多かったんですよね、はいw　『TKM』もあわせまして、よろしくお願いいたします。



ベッドでもトイレでもケータイゲーム三昧!

ケータイ バカ一代!

MOBILE PHONE

ソーシャルゲーム初挑戦のゲーマーさんと一緒に『戦国ロワイヤル』を遊んでみました。べ、別に、友達を誘うともらえる限定アイテム目当てじゃないんだからねっ！

365日携帯電話と一緒



ライト

『戦国ロワイヤル』の全プレイヤーが4勢力に分かれてポイントを競う期間限定イベント「戦国・秋の陣」で大奮戦！　残念ながら「軍師」止まりでしたが。

『戦国ロワイヤル』で学ぶ

ソーシャルゲームのススメ

戦国ロワイヤル

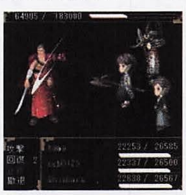
●DeNA（モバゲータウンで配信）　●RPG

iモード	●配信中	●無料
EZWeb	●配信中	●無料
Yahoo!ケータイ	●配信中	●無料

サイトアクセス用

ソーシャルゲームの「基本」が詰まった戦国RPG

「お宝集め」で有名な『怪盗ロワイヤル』をはじめとして、「ソーシャルゲーム」という言葉を聞く機会が増えてきました。2000万人以上が遊ぶモバゲータウンのなかでも高い人気を誇る『戦国ロワイヤル』は、ジャンルとしてはオンラインRPGに近いんですが、同時に、最近のソーシャルゲームのなかでも人気が高い「お宝集め系」「バトル系」の要素が詰まった、ソーシャルゲームの代表格でもあります。今回は、そんな本作を例にして、ソーシャルゲームの基本的な遊び方をレクチャーしていきます。戦国時代の武将となって領土拡大を目指すというゲームの流れのなかに、どんなソーシャル要素が詰まっているのか注目です！



▲自分のアバターでボスとバトル！　ゲーム中に知り合った仲間と一緒に戦える。



◀ゲームの目的は天下統一。武田信玄や上杉謙信といった有名武将を倒して、領土を広げていくことに。

実録『戦国ロワイヤル』デビューへの道

ゲーム好きな女性ライターのライトです。モバゲータウンに興味を持った女友達がいたので、あたしが好きな『戦国ロワイヤル』でソーシャルゲームにデビューさせることにしました。初心者が戸惑いがちなポイントやソーシャルゲームならではの魅力とともに、彼女の本格デビューまでの道のりをお届けします♪



初心者ゲーマー　わっふる
ゲームは好きだけど、携帯電話で遊び始めたのは最近です。正直、「無料」にひかれました。



ベテランゲーマー　ライト
ゲームはなんでも大好き！　バトルも農園も海賊もお店経営も、なんでも手広く遊びます★

初心者の戸惑い 壱 いったい何が楽しいの？

そもそも「ソーシャル」って何？ 独特のセオリーをチェック♪

わっふる　で、なんでバトル系のRPG？

ライト　あたしが好きだから（笑）。わっふるは歴史系が好きだし、ちょうどいいじゃん★

わっふる　まあ、RPGも好きだから別にいいけどさ。でも私、ソーシャル系って初めてだよ？

ライト　別にゲームはゲームだって。ソーシャルって、硬く直訳すると「社会的な／社交的な」とかだけど、わかりやすく言うと「みんなで一緒に遊んじゃおう」って感じだし。あえて言うなら「マナーは大切に」かな。自分だけじゃなくて、ほかの人も一緒に遊ぶオンラインゲームになるわけだから。そもそも、ほかの人との交流がゲーム性に影響する部分が大きいんだよね。『戦国ロワイヤル』の場合、協力して敵将を倒したり、対戦してお宝を奪い合ったりできるんだけど、それがとっても重要になってくるの。

わっふる　ほかに注意点はあるの？

ライト　あと、ソーシャル系の特徴として、実時間がからんでくることが多いのも特徴かな。「3分で行動力が1回復」とか「30分で植物が育つ」とか。だから、一気に遊ぶというより、毎日ちょっとずつ進めていくタイプのものが多いんだよ。と言いつつ、期間限定イベントのときはどっぷり遊んじゃうことが多いけど^^;

ゲームの目的は領土拡大 カギとなるのは「出陣」と「決闘」

わっふる　『戦国ロワイヤル』は天下統一を目指して領土を拡大していくRPGなんだよね？　具体的には、どうやって遊ぶものなの？

ライト　経験値を稼いでレベルを上げたり、装備品で強くなったりしていくという大きな流れは、普通のRPGと同じ感覚で大丈夫。領土を拡大するといっても、歴史系の難しいSLGみたいなわけじゃないから簡単だよ。

わっふる　やっぱり、攻め取る感じ？

ライト　それもアリ。「出陣」でコンピュータの領土を攻めて、ボスを倒すと領土が増えるの。あと、お宝を集めた際の報酬としても領土がもらえるよ。お宝は主に人間相手に「決闘」をして、奪って集める感じ。流れは簡単でしょ？　ちなみに、天下統一という目的はあるけど、友達との交流やお宝集めをメインに遊んでいる人も多いし、好きなように遊ぶのが一番だよ★

ケータイゲーマー・ライト（♀）が選ぶ

今月イチオシの大合戦!

これぞ王道!　本格派のMMORPG!!

登録ID数280万人を越えるPC用MMORPG『ラグナロクオンライン』。そのケータイ版である本作は、大人数でギルドを結成できたり、チャットをしながら冒険できたりと、PC版さながらの本格的なMMORPGとなっている。また、ケータイ版オリジナル要素として、1人でじっくりと楽しめるストーリー重視のクエストが遊べるのも特徴だ。夏にはナイトなどの2次職、9月にはPC版でもおなじみの「攻城戦」が実装され、ますますプレイの幅が広がってきている。



▲ストーリーはケータイ版オリジナル。冒険者である主人公と魔族との戦いを描く大長編が楽しめる。

ラグナロクオンライン Mobile Story

●ガンホー・オンライン・エンターテイメント（ラグナロクオンラインで配信）　●RPG

iモード	●配信中	●無料
EZWeb	—	
Yahoo!ケータイ	—	

サイトアクセス用

毎週土曜日の夜は攻城戦で盛り上がりまくってます♪

ライターという、生活時間が不規則な職業ならではの悩みなんですが、普段はギルドの友達とのログイン時間がズレがちです。朝寝て夕方起きるとか、ざらですし（笑）。だがしかしっ！　毎週土曜の20：00だけは、仕事をサボってでも（←おい）無理矢理ログインして遊んでいます。なぜなら、ギルド同士で戦いまくる攻城戦への全員参加は、ギルドメンバーの鉄の掟だからですっ！　というほどガチガチの雰囲気ではないんですが、こういうイベントにはみんな集まりやすいんで、できるだけログインして、近況報告やら雑談をして楽しんでまーす♪　ちなみに攻城戦とは、砦の領有権をギルド同士で奪い合うイベントで、最終的に砦の領有権を有していたギルドには賞品が贈られます。領有権は、砦の最深部にあるエンペリウムという鉱石を破壊することで移り変わります。攻める側の際は、相手が砦内に設置した罠を潜り抜けるのがスリリング。守る側のときは、いかにして砦内への侵攻を防いでエンペリウムを守りきるか、と知略をめぐらせます。とにかく多数のプレイヤーが入り乱れて戦うので、バトル中にチャットをするヒマはありませんが、あたしにとってイベント前後の雑談タイムは、仕事の息抜きとしても欠かせないものだったりします♪　ちなみに開発スタッフの横内氏によると、攻城戦への参加人数は回数を重ねるごとに多くなっていて、この調子なら違うサーバー（ワールド）同士での対抗公式大会の実現も夢じゃない（すでにシステム的には実現可能だとか）とのことなので、ますます攻城戦に力が入っちゃいますね★



ギルド対ギルドの大合戦!!

◀ギルド同士の戦いとなるので、当然ながら参加人数も本気度もハンパありません！　いろいろな攻撃や魔法のエフェクトが入り乱れて、まさにお祭り騒ぎって感じなのです♪

『period zero』の電撃イベントが開催中

RPGのような成長要素やストーリーも楽しめるカードゲーム『**period zero（ピリオドゼロ）**』[タイトー：タイトーステーションで配信／i、E、Y対応] で、電撃ゲームスとのコラボイベントが開催中。10月18日まではゲーム大会・第2回電撃杯が行われ、10月18日～10月25日には初台ゲームほうるのハルがゲストとして登場するイベントが行われる。イベントの詳細は、公式サイトの告知ページをチェック！

初心者の戸惑い 弐 何から手をつければいいのやら……

任務をこなして段位アップ！ どんどん仲間を増やしていこう★

わっふる　じゃ、そろそろ遊んでみるね。属性を選ばなきゃいけないけど、これって重要？
ライト　二度と変えられないけど、そんなに悩まなくてもOK。ただ、あたしは雷属性で遊んでるから、水か火を選んで。詳しくはあとで！
わっふる　？　じゃあ、水属性にしとく。……へえ、かなり細かくチュートリアルがあるんだね～。あ、このゲームって、モバゲータウンのアバターをそのまま使えるんだ。かわい～♥
ライト　逆に『戦国ロワイヤル』で入手した武器とかモーションをモバゲータウンで使うこともできるから、アバターアイテムを集めるのも楽しいよ。イベントの賞品や有料のアイテムであることが多いけど、そういうのを集めて友達に自慢するのも、ちょっと楽しかったり★
わっふる　あ、チュートリアルが終わった。遊び方はわかったけど、最初は何をすればいい？
ライト　どう遊んでもいいけど、まずは仲間探しかな。あたしに「仲間申請」をヨロシク！　あたし達はモバゲー友達だから、すぐに見つかると思うよ。ご遠慮なく、どぞっ★
わっふる　了解！　あ、ライトが仲間になった。
ライト　あたしはもともと友達だからいいけど、基本的には「おじぎをする」でコメントを送ったりして、仲よくなってから誘うようにね。
わっふる　そこまで非常識じゃないよ、私！　で、仲間のメリットってなんなの？
ライト　ボス戦で一緒に戦ってくれたり、「決闘」でほかの人に負けたときに「助太刀」をお願いできたりするのが大きいかな。ほかにも、仲間が増えると部隊数がアップしたり、おじぎをした際にもらえる連携ポイントが増えたり。
わっふる　うわ、めっちゃ便利じゃない♪
ライト　仲間にできる人数は、段位（レベル）が上がると増えていくの。領土を増やすためでもあるけど、「出陣」で任務を達成して、レベルアップしながら遊んでいくのが基本かな。ある程度慣れてきたら、資金を回収したり、合成で道具を作れたりする「内政」も意識して遊ぶと、もっと楽しくなってくるよ♪
わっふる　ねえねえ、段位が上がったり、任務を達成したりしたときに増える部隊数は、どんな感じで割り振っていけばいいの？
ライト　んー。人それぞれで、正解はないのよね。序盤限定なら、できるだけ平均的に上げながら、「任務」で必要になる出陣部隊を少し多めにするのが無難かな。あくまで一例だけどね。

初心者必見　お得な任務を探し出せ！

任務は、一度達成したあとでも、何度でも繰り返し挑戦できる。必要となる部隊数や道具に比べて、経験値やお金の見返りが大きい任務もあるので、そういう任務は見逃さないように。特に戦利品として道具を入手できる任務はオススメだ。

■序盤のオススメ任務

大友軍　県城の土持家を降伏させよ
経験値＋3、部隊－2、お金＋186～233
必要品：火槍×1（1200両）　戦利品：小太刀
龍造寺軍 龍造寺軍政家の侵攻を防げ
経験値＋7、部隊－6、お金＋605～707
必要品：浪人着物×1（5000両）　戦利品：なし

初心者の戸惑い 参 敵将やライバルに勝ちたい！

強力な敵将に勝つためには 友情をフル活用するのもアリ？

わっふる　あれから何日か遊んでみたけど、ボスの敵将が強くなってきたよ……。
ライト　がんばって段位を上げて、強くなるのが基本だよ。もちろん、強力な武器や防具を集めるのも大事。って、あたしと2人パーティじゃない（笑）。敵将とのバトルには、自分以外の属性の仲間を1人ずつ呼べるんだから。あたしの知り合いの火属性の仲間を紹介するよ★
わっふる　ありがと～。
ライト　毎日おじぎをしたりして交流すると、バトル時に能力アップの補正がかかるから、どんどん仲よくなってね。あと、あたしが使ってない武器や防具もプレゼントしとくよ～。
わっふる　おお、友よ♪　ホントにありがとね。
ライト　あたしは前から遊んでるから、このぐらい大丈夫★　まあ、期間限定イベントとかで特殊なお宝を集めるときとか、協力よろしく！
わっふる　えー、下心ありまくりじゃん。まあ、持ちつ持たれつ、なのかな？
ライト　えへへ。お宝集めとかは、1人でやるよりも、みんなに協力してもらうほうが楽な部分もあるからね。困ったときはお互い様♪

お宝集めは「決闘」で！ 勝ち方を知ると楽しみが広がる!!

わっふる　敵将を倒す領土拡大は進んできたけど、お宝が集まらない……。どうしてっ!?
ライト　戦利品としてもらえるお宝の種類は、自分の属性によって異なるの。任務だけだと、7種類全部は集まらないから注意してね～。
わっふる　ということは……仲間からもらう？
ライト　それもあるけど、基本的には「決闘」でほかの人と戦って奪い取る感じかな。
わっふる　う～ん、なんだか心苦しい><
ライト　その奪い合いも含めてゲームだから、よほど粘着質に狙い続けたりしない限りは大丈夫。ちなみにあたしは、相手が1つしか持っていないお宝は狙わない個人ルールを作ってるよ。
わっふる　じゃ、勇気を出して……負けた（涙）。
ライト　自分が攻撃する際は敵の防御力が見えないけど、敵の攻撃力と防御部隊数は見えるから、そこから敵の総防御力を推測して戦うの。
わっふる　なるほど。あ、勝てた♪
ライト　とはいえ、あえて攻撃力と防御力に極端な差をつけて、敵に誤解させるテクニックもあるんだけどね。戦う相手の勝率を見て、手ごわそうな相手との戦いを避けるのも重要だよ★

初心者必見　「決闘」のルールを知ろう

基本的には自軍の総攻撃力（攻撃力×攻撃部隊数）が敵軍の総防御力（防御力×防御部隊数）を上回れば勝利。ただし、お宝に仕掛けることで必ず防御側が勝てる「罠」を含めて、いくつかの特例も存在する。

特例1 弱い者いじめはNG

攻撃の際、敵軍に大差をつけすぎると、逆に敗北する。送り込む部隊数を調整して、相手の1.2倍くらいの総攻撃力を目指そう。

自軍の総攻撃力		敵軍の総防御力
10,000	―×→ 大差がつくと敗北扱いに……	5,000

特例2 属性の相性が超重要！

右図のような相性の強弱により、戦力差に関係なく勝敗が決まることがある。



戦国ロワイヤル 用語解説

●**おじぎをする**：1人に対して1日3回まで可能。連携ポイントを獲得でき、コメントも残せる（他人の場合＋1、仲間の場合＋2、モバゲー友達の場合＋3）。
●**お宝**：小判、扇など、いくつかのカテゴリーがあり、各7種類のお宝が存在。カテゴリー内のお宝をすべて集めると領土を獲得できる。お宝は特定の任務、または決闘で勝利した際に獲得できる。
●**決闘**：ほかのプレイヤーと戦うこと。勝つと狙ったお宝とお金を奪える。敗北すると、自分のお金が奪われる。
●**出陣**：出陣部隊を送り込み、任務を行うこと。任務をすべて達成すると敵将が現れ、バトルに勝利すると次の領地の新たな任務に挑めるようになる。
●**助太刀**：「決闘」を挑んで負けた際、仲間に救援を求めること。仲間が勝つと、狙ったお宝をプレゼントしてもらえる。
●**敵将**：任務をすべて達成すると出現するボス。敵将との戦いはターン制のバトルで行われ、バトルには自分以外の属性の仲間を1人ずつ連れていくことが可能。
●**内政**：領土内の土地に建てた建物からお金を回収できたり、集めた素材を合成して道具を開発できたりする。
●**任務**：いわゆるクエストやミッションのようなもので、出陣部隊を送り込むことで達成でき、経験値やお金などを得られる。1回の「出陣」で達成率が数%ずつ上がり、100%で達成となる。
●**能力値の上限**：武器や防具は、同じものを複数持つ形でも能力値が上がるが、その上限値は攻撃・防御部隊の数によって上昇する仕組みになっている。
●**部隊数**：仲間が増えたときに＋3、段位が上がったときと任務を達成したときに＋1され、出陣・攻撃・防御部隊のいずれかに割り振れる。出陣部隊は「出撃」に必要で、攻撃・防御部隊は攻撃力や防御力のアップのほか、「決闘」の際に必要。なお、出陣部隊は3分で1、攻撃・防御部隊は1分で1回復していく。
●**モバゲー友達**：ゲームごとに作れる仲間よりも結びつきが強い関係で、モバゲータウン全体で「友達」となるもの。ゲーム中ではなく、モバゲータウンの自分のページ内で申請・承諾をすることになる。「モバ友」と略されることが多い。
●**連携ポイント**：おじぎでもらえるポイントで、100消費することで出陣部隊を全回復できる（1日3回まで）。
●**罠**：お宝に仕掛けると、そのお宝を狙って攻撃してきた相手を無条件で撃退できる特殊な道具。

ケータイゲーマー・オヌ（♂）が選ぶ

今月イチオシの『FF』！

ジョブチェンジが楽しい『FF』最新作

本作はケータイオリジナルとなる『FF』シリーズの完全新作。SFC版『FFV』に近いシステムで、いつでもどこでもジョブチェンジができ、戦闘で獲得するAPでジョブの強化（アビリティの習得）が可能。ストーリーはクリスタルをめぐるもので、4人の光の戦士と4人の闇の戦士が入り乱れる形で、さまざまな視点からの物語が描かれていく。「竜騎士編」では、竜騎士の里ディストを舞台に、アヴァロン帝国に滅ぼされたはずの竜騎士部隊の物語が描かれる。



▲ドット絵やジョブ、アクティブバトルなど、SFC時代の『FF』の「いいところ」が詰まってます！

ファイナルファンタジー レジェンズ 光と闇の戦士

●スクウェア・エニックス（ファイナルファンタジーモバイルで配信）　●RPG

iモード	●配信中　●序章無料、各ストーリー300～500P（税込¥315～525相当）
EZWeb	●2010年冬配信予定　●序章無料、各ストーリー300～500P（税込¥315～525相当）
Yahoo!ケータイ	―

サイトアクセス用

やっぱり「すっぴん」が最強? なんて思いながらやり込み中♪

僕は「二刀流魔法剣サンダガ乱れうち」派だったけど、あなたは何派でしたか？　なんて話なら徹夜で語り明かせるほど『FFV』が好きな僕にとって、今回のケータイ版『FF』はもう、早くも神ゲーとなってます（バトル音楽のイントロとか、ヤバイです！）。ストーリーは毎月配信で、まだ全ストーリーが遊べるわけではなく、ジョブも出揃ってはいませんが、それでもジョブを鍛えるのが楽しくてたまりません♪　本編クリア後に挑戦できるチャレンジダンジョンで、ジョブを鍛えながらレアアイテムを集める日々が続いています。『FFV』と違うのが、限りがあるジョブポイントを振り分けて、ジョブの最大レベルを上げられること。どのキャラのどのジョブの最大レベルを上げるかで、習得できるアビリティも変わってくるので、キャラごとに育成方針を変えて遊んでいます。これから先、どんなジョブが登場するのか楽しみです！



ソール　光の戦士。主人公らしい熱血漢で、よく暴走します（笑）。



セーラ　光の戦士。帝国の捕虜だった少女で、正体が気になります。



アイギス　光の戦士。ディアナの兄で、ソールの師匠。強いです！



ダスク　光の戦士。双子の妹のアルバとは正反対の穏やかイケメン。



ナハト　闇の戦士。戦災孤児で無口なダークヒーローっぽい感じ。



ディアナ　闇の戦士。ソールの幼なじみの元気少女。少しわがまま。



アルバ　闇の戦士。ゴスロリ風毒舌少女（笑）。僕、大好きです♥



グレイブ　闇の戦士。ソールとディアナの幼なじみ。いいヤツですよ。



バルバラ　「竜騎士編」のゲスト。天涯孤独で飛竜に育てられたらしい。

わっふるの本格デビュー後は……

ライト　どう？　ソーシャルゲームには慣れてきた？　**わっふる**　うん。『戦国ロワイヤル』で遊び方がわかってきたから、ほかのゲームにも手を出し始めてるよ。**ライト**　どんなの？　**わっふる**　女性の人気ランキング上位のゲームをいろいろ。野菜とかを栽培できる『農園ホッコリーナ』や、水槽を作れる『アクアスクエア』とか。育成系が多いかな？　**ライト**　おおう、あたしも遊んでるから仲間申請よろしく♪　女性向けの恋愛ゲームもあるから、あとで教えるね★



まさにKinectでフィーバーしたTGSでした

めざせ！ 実績厨！ Xbox 360

39444/135930（172ゲーム）

今回は、9月に行われた東京ゲームショウ2010のXbox 360まわりについて、僕なりの視点を加えながら振り返ってみたいと思います。今年は全体的に元気でしたね。

Xbox 360を愛する者



megane
Vol.1より14回にわたってお届けしてきた当コラムも、ついに最終回。みなさまの心のどこかにXbox 360の存在を残せたならば、それだけで嬉しいです。

TGS 2010のXbox 360まわりを振り返る

近年まれに見る元気さを見せたマイクロソフトブース

今年はKinectなどの新たな周辺機器が発売間近だったこともあって、マイクロソフトブースに賑わいがあったように感じました。個人的には『Halo 3』が発売され、芸能人を使ったステージイベントが開催されていた2007年以来なのではと思ったくらいです。

芸能人がステージに上がった2007年



◀ゲーム系イベントでおなじみの面子に加え、浅草キッドやよゐこの濱口氏などが登場した2007年。

そこで今回は、そんなマイクロソフトブースやXbox 360関係の発表のなかでも、特に個人的に気になった部分のベスト3について、お伝えしていきます。

第3位 やっぱりSTGが元気

2008年3月に発売された『ライデンファイターズ エイシズ』を皮切りに、続々と2D・STGのパッケージ&Xbox LIVE アーケードタイトルが発売され始めたXbox 360。そのSTG発売の流れはケイブの本格参入により、決定的なものになりました。そんなXbox 360のSTGブームは今でも衰えることを知りません。マイクロソフトブースに展示されていたSTGは、『怒首領蜂大復活』（ケイブ）、『バレットソウル -弾魂-』（5pb.）、『オトメディウスX（エクセレント！）』（KONAMI）、『ぐわんげ』（ケイブ）の4タイトル。さらに基調講演では『レイディアントシルバーガン』が発表されましたし、Xbox 360にとって、STGはなくてはならないジャンルであると感じました。

久々の完全新作STG『バレットソウル』



◀5pb.から今冬発売予定の完全新作STG。渡辺明夫氏デザインのキャラクターが、またいいんです。

『レイディアントシルバーガン』が移植決定！ 俺得！



◀この発表を見たとき、自分の目を疑いました。とはいえ、斑鳩がXBLAで配信されたときから、ずっと期待はしていました。

第2位 Kinectステージで目の保養

今回のマイクロソフトブースで、個人的にグッジョブと思ったのがKinectのステージイベントです。Kinectを使ってコンパニオン達が楽しそうに遊んでいるのを、僕らは下から見ていただけなんですが、これがまたいいんですよ。さまざまなメディアの方やメーカーの方ともお話をしましたが、やはりこれが話題になっていましたね。なんか見ているだけでニヤニヤできるというか。ああ楽しそうだなぁと。このとき僕は悟りました。Kinectは遊んでいる女性を見ているときが一番楽しい。ちなみに広報さんに聞いたところ、ステージに上がっているコンパニオンはエース級だそうです。それがなんのエースなのかは聞きませんでした。

ステージ上でキビキビと踊るコンパニオン達



◀動きを止めるべきところではきっちり止めていたり、ひと目見でプロであると感じました。すごかったです。

第1位 Kinect専用タイトルが一挙発表に

これはもう文句なしでしょう。ビジネスデー初日の午前中に、米マイクロソフトのフィル・スペンサー氏と泉水氏による基調講演が行われました。9月8日にカンファレンスをやったばかりだというのに何を話すのかと思いきや、サプライズすぎるタイトルが次々と発表されておどろき。初代Xboxユーザーからも続編を求む声が多かった『パンツァードラグーン』の流れをくむ『Project Draco（仮称）』や、あの変態的なこだわりをもった専用コントローラで有名な『鉄騎』の最新作『重鉄騎』など、思いもよらなかったタイトルばかりが登場したのです。Kinectはゲーマーが遊べるタイトルがない、などという声を払拭するにふさわしいタイトルが発表されたと思いませんか？ あとは実際に自分の部屋（6畳サイズ）で満足に遊べるのか。そこについては次号以降の別の記事で……。電撃ゲームスは、これからもKinectおよびXbox 360に注目して、新たに広がる楽しみについてお伝えできればと思います。じっくりとゲームをするには素晴しいハードなんですよ！ それでは約1年強、当コラムにお付き合いいただき、ありがとうございました。

二木氏の新作がXboxに帰ってきた！



◀マイクロソフトで『ファントムダスト』を手がけた二木氏の新作『Project Draco（仮称）』とは？

マイクロソフトゲームスタジオ統括 フィル・スペンサー氏に聞いてみた

TGSおよび基調講演にあわせて来日していた、マイクロソフト本社でマイクロソフトゲームスタジオを統括しているフィル・スペンサー氏にお話を伺えたので、その内容をお伝えする。それにしても泉水さんといい、スペンサー氏といい、どうしてこうマイクロソフトのトップの方々はイケメン揃いなのでしょうか。



米マイクロソフト コーポレート バイスプレジデント **フィル・スペンサー**

◀マイクロソフトから発売されるXbox 360タイトルを統括するスペンサー氏。今回の新発表タイトル群は彼の希望も大いに含まれているという。

――今回の基調講演では日本のクリエイターの作品をプッシュしていましたが、その反響はいかがでしたか？

フィル・スペンサー氏（以下、敬称略） 非常にうれしいものでした。TVをはじめとする各メディアで、今回の発表を大きく扱っていただきましたし、感触もとても素晴しいものでしたが、謙虚に受け止めようと思っています。日本の優れたクリエイターの方達に基調講演のステージにお立ちいただいたことは、マイクロソフトにとってとても重要なことです。

――ちなみにKinectコーナーでは、ステージでデモプレイしている女の子達が大変注目を集めていました、あれは誰のアイデアなのですか？

スペンサー氏 （日本の広報を指差し）彼だよ。……ハッハッハ!! 実は私も知らないんです（笑）。ただ、日本のチームが考えたものであることは聞いています。あれを考えた人は、実に見事ですね！

――ソフトメーカー各社のタイトルで、特に注目しているもの、これは売れる!! というものはありますか？

スペンサー氏 難しい質問ですね……。新しいプラットフォームを立ち上げるときによくあることなのですが、思いもかけないタイトルがものすごいムーブメントを生み出すときがあるのです。例えば、初代Xboxにおける『Halo』のように。あの作品は、非常に大きなシリーズとなりましたが、我々は当初、そうなることを予想していませんでした。ただ、1つ言えることがあるとすれば、ヒットするタイトルはユーザーが決めるということでしょうか。それでも注目しているタイトルを1つあげるとすれば、バンダイナムコゲームスの『体で答える新しい脳トレ』ですね。見ていておもしろいし、Kinectタイトルとしても、とてもユニークです。

――基調講演で発表された各タイトルについてはいかがですか？ 開発にいたった経緯などもお聞かせください。

スペンサー氏 まず『重鉄騎』ですが、もともと『鉄騎』はカプコンの稲船氏が初代Xboxのために作ってくれたものでした。そして私達は、稲船氏にKinectに興味を持ってもらうことに成功しました。ですからあの素晴しい発表ができたというわけです。そして『レイディアントシルバーガン』についていえばトレジャーは私が長きにわたって注目してきたメーカーなんです。今後は、より長期的に一緒にやっていきたいと思っています。Xbox Live アーケードを通じて、世界中のユーザーに遊んでいただければ何よりです。

――全世界におけるXbox 360の市場に比べて、日本におけるXbox 360市場はかなり小さいものですが、それでも日本で数多くのタイトルをリリースする意味や、日本の市場に求めることについて、お聞かせください。

スペンサー氏 私は今後も引き続き、日本の優れたクリエイターの方に日本のゲームを作ってもらって、それで日本および世界中のゲーマーに向けた展開をしたいと思っています。また、全世界に向けたタイトルにおける日本向けのローカライズについても、惜しまずに投資をしていきます。

――本日はありがとうございました。

Xboxダッシュボードのアップデートが間近？

毎年恒例といっても過言ではない、Xbox 360 ダッシュボードのアップデートが11月のKinectの発売と同時に行われるようです。正式アップデートに先駆けて、専用サイトに登録したユーザーに向けたプレビューキャンペーンが開始されていますが、この原稿を執筆している現在（10月4日）はまだプレビューが開始されておらず、残念ながらここでのレポートはできません。注目すべきはKinect、Zuneビデオへの対応のほか、いくつかの改良が加えられている点です。

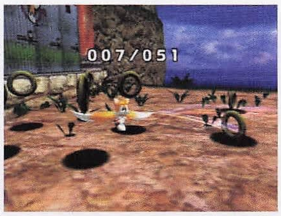
Xbox LIVE アーケード新作・名作ラインナップ

ソニックアドベンチャー

●セガ ●ACT
●配信中（9月29日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1人用

名作と評判の高い初の3DソニックがXBLAに！

1998年にシリーズ初の3D作品としてドリームキャストで発売された『ソニックアドベンチャー』がXbox LIVE アーケードで復活！ 破壊神カオスの復活をもくろむ悪の科学者Dr.エッグマンの野望を阻止するべく、ソニックやテイルス、ナックルズなど、おなじみのキャラがそれぞれのアクションを駆使して活躍する。さらにゲームキューブやPCへの移植時に追加された「ミッションモード」を追加できるDLC「ソニックアドベンチャーDXパック」も配信が予定されている。価格は400MSP。



▶ソニックのほか、テイルスなどのキャラクターも使用可能。いち早くゴールへ飛び込め！



▶DLCを購入して条件を満たすと、メタルソニックが使えるようになる。

Plants VS Zonbies

●Pop Caps Games ●SLG
●配信中（9月8日配信） ●1200マイクロソフトポイント ●1人用

人とゾンビの生死を賭けたガーデニング!?





▲闇雲に植えるだけではゾンビを迎撃しきれない。見た目とは裏腹に本格的なSLGだ！

街がゾンビに襲われ、その魔の手が我が家のすぐ近くまできている……。自己防衛するにはガーデニングしかない!? 本作は、5つのラインより迫り来るゾンビの大群から、攻撃性のある植物の力で自宅を守り抜いていくタワーディフェンスタイプのSLG。育てられる植物には、同ライン上のゾンビを自動的に攻撃するものや、植物を育てるために必要なコストを生み出すもの、ほかの植物を守る盾の役割をするもの、強力な範囲攻撃ができるものなどがある。それぞれの特性を生かして我が家を守り抜こう!! メインとなるアドベンチャーモードのほかに、ミニゲームモード、サバイバルモード、パズルモードも用意されている。

KOF SKY STAGE

●発売元：SNKプレイモア／開発元：モス ●STG
●配信中（9月15日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

『KOF』の京や庵が、今度は空で大暴れ！

「キング・オブ・ファイターズ」の選手達の手によって封印された"オロチ"。しかし、その封印がほころび、各地で異変が発生する。オロチの新たな野望を阻止するため、格闘家達が再び立ち上がる。アーケードで稼働中のSTG『KOF SKY STAGE』がXBLAで早くも登場！ 『KOF』シリーズの人気キャラ達が「自機」となり、各ステージをクリアしていく。通常のSTGの要素のほかに、3つの必殺技と形勢逆転の超必殺技などが使用可能。さらに、協力プレイのほかに対戦プレイもできる。対戦は『KOF』同様にラウンド形式で行われ、必殺技を対戦相手に当てて気絶させ、その間に相手より高得点を狙おう。





◀3段階のタメで変化する必殺技。超必殺技は従来のSTGでいうボムの役割を果たす。

よすみん。LIVE

●スクウェア・エニックス ●PZG
●配信中（2009年5月27日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～2人（オンライン時最大2人）

四隅探しがだんだんクセになる!?

モバイル機やブラウザゲームで大人気の『よすみん。』がXbox LIVE アーケードに登場。本作は「よすみん」と呼ばれる6種類のブロックを使って四角形を作っていくPZG。四隅が同じブロックになるようにブロックを指定して四角形を作ると、その範囲内にあるブロックをすべて消すことができる。なお、正方形だけでなく、長方形でも消すことが可能。通常のパズルモードに加えて、対戦モードも搭載している。



▲PCでファイルの範囲指定をしているような簡単操作で、四隅を探していこう。

▼オンライン対戦では、相手より多く消してゲージを溜め、必殺技で妨害しよう。



Grip Shift

●Sidhe Interactive ●RCG
●配信中（2007年12月12日配信） ●800マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大4人）

はちゃめちゃ激闘レース in The Sky

空中に浮いたコースを舞台に、ジャンプ台や宙返り、スライドする床などのバラエティに富んだ障害物を乗り越えてゴールを目指すRCG。ライバル達を蹴散らして制限時間内にゴールしよう！ チャレンジモードではコース上にある星を集めながらゴールを目指す。集めた星の数などに応じてクレジットが入り、新たな要素が解除されていく。また、Xbox LIVEを介したオンラインレースモードでは、最大4人による対戦が可能。ミサイルやTNT爆弾などの過激なアイテムを使ってライバルを妨害し、トップを目指せ!! なお、日本語化はされておらず、ゲーム中の表記はすべて英語となる。



▶まるでジェットコースターのような、うねりのあるコースも存在する。



◀スライドしていく床の上では、慎重なアクセル操作が必要となる。

Marathon: Durandal

●発売元：マイクロソフト／開発元：Freeverse ●STG
●配信中(2007年8月1日配信) ●800マイクロソフトポイント ●1～4人（オンライン時最大8人）

世界的メガヒットFPSの原点がここに

コールドスリープ中に危険な生物の巣食う惑星へテレポートさせられた兵士となり、上官の指示に従って敵を倒しながら星の謎に迫る……。本作はXbox 360ユーザーなら知らない人はいないであろう『Halo』シリーズを開発したBungieが、1994年に作成したFPS。いわば伝説の始まりとも呼ぶべきゲームだ。ピストルやマシンガン、ロケットランチャーといった武器の使用はもちろん、自分の拳による近接攻撃も可能と、現在のFPSのシステムの原点ともいえるだろう。Xbox LIVEを介したオンラインプレイでは協力プレイのほか、最大8人での対戦も楽しめる。



◀15年以上も前の作品となるが、軽快な操作性や完成されたシステムは最新のFPSにも引けをとらない。



▲マップに散らばるアイテムを回収して、パワーアップしよう。

「SCOTT PILGRIM」ついに日本上陸！

北米で8月に配信され、話題を呼んだXBLA『SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME』が、10月20日に日本でも配信されることが決定した。価格は800MSP。元々はカナダのマンガが原作となっており、映画化もされている人気コンテンツだ。内容は原作と同様に主人公のSCOTTがヒロインのRAMONAと付き合うために7人の元カレを倒していくというもの。『くにおくん』シリーズ的なベルトスクロールACTなので、日本でも人気が出そうなタイトルだ。

PS3&PSPのWebサービス「PlayStation® Network」を極める!

原稿料はウォレットで



長らく続いたこのコラムも、誌面の刷新につき今回で最終回！　最後のお題は、サービス開始当初とは別モノに進化したPlayStation®Home（以下、PS Home）！

家電もすべてソニー製



編

PSP本体「MHP 3rd ハンターズモデル」を予約するかどうかで苦悩中。理性「おまえPSP何台目だよ！」。物欲「特別形状の限定モデルだよ♪」。7:3で物欲が優勢…。

いつの間にか大充実！ PS3の新しい遊び場「PlayStation Home」

PS3ユーザーが集まってくる多彩なラウンジで自由にくつろげる!!

「mixi（ミクシィ）」や「Twitter（ツイッター）」など、ネットワークを利用したコミュニケーションツールがもてはやされている昨今、PlayStation Networkにも、PS3があれば無料で参加できるユーザー参加型のオンラインコミュニティ「PS Home」が存在します。今回は、このPS Homeについて改めて紹介していきます。

PS Homeのサービスが始まったのは2008年12月12日。サービス開始当初はまだラウンジ数も少なく、できることが限られていましたが、2年近くの間、黙々と（?）拡張が行われてきた結果、現在ではかなりボリュームのあるサービスへと変貌をとげました。プレイヤーの分身となるアバターの着せ替えや部屋の模様替えといったカスタマイズ要素を筆頭に、ユーザー間のコミュニケーション、豊富なミニゲーム、ユーザー参加型のライブイベント、一風変わったシアター形式やポスターによるプロモーションなど、その楽しみ方は多岐にわたります。遊び方しだいでいくらでも楽しむことができる、まさに"遊び場"の名にふさわしいサービスだといえるでしょう。とはいえ、なんでもできる＝何をすればいいのかわからない、といえなくもありません。特にPS Homeには最初から明確な目標などが設定されていないため（そこがいいのですが）、楽しみ方がわからずに敬遠している人が多いのではないでしょうか？　そこで、独断と偏見ですが、個人的にオススメなPS Homeの楽しみ方をいくつか提案していこうと思います。

遊び方その①は、ラウンジめぐり。PS Homeには多彩なラウンジ（エリア）が用意されています。テーマごとに構築された3Dフィールドを自由に散策し、風景やイベント、ユーザー間の会話を楽しむことができるので、物見遊山気分で歩き回ってみてはいかがでしょうか？　基本となるのは、「Homeラウンジ」と呼ばれるホームスクエア、ゲームスペース、シアター、ホームカフェ、マーケットプレイスという5つの公共ラウンジ。これに加えて各メーカーが提供している「特設ラウンジ」が存在します。SCEやバンダイナムコゲームス、カプコン、ユービーアイソフト、キューゲームスなど、11メーカーによる30以上の特設ラウンジ（2010年10月現在）が用意されているので、ぜひ足を運んでみましょう。ちなみに、参加メーカーのなかでもアイレムの特設ラウンジは、ラウンジ作りに異様に手間暇を掛けていることで評判だったりします。常時複数の特設ラウンジが用意されており、元旦やエイプリルフールといった特定の日には、必ずといっていいほどサプライズイベントが発生するのです！　宇宙戦闘機に乗り込んで戦ったり、モンスターの攻撃をかわして城内に攻め込むミニゲームをプレイして、リワードアイテムをゲットしたりすることも可能（学生服や水着といった狙ったアイテムを販売しているのもこのショップ）。PS Home初心者の方は、まずここの特設ラウンジに行くのがオススメです。

遊び方その②は、アイテム（リワードアイテム）集め。PS Homeには、それこそ数え切れないぐらいたくさんのアイテム（アバター用の着せ替えアイテムや、パーソナルスペース"自分の部屋"に設置できる家具など）が存在し、しかも日々増え続けています。マーケットプレイスに行けば、ユニークで多彩なアイテムをいつでも購入できますが、実はお金（ウォレット）を使わなくても、結構多くのアイテムを収集することが可能です。ミニゲームやイベントに参加すると、景品や参加賞としてアイテムをゲットできる場合が多いので、前述のラウンジめぐりを兼ねて、無料アイテムがもらえる場所を探してみてはいかがでしょうか？　なお、Tシャツやアクセサリーといった"常識的な"アイテムに混じって、かぶりものなどの奇抜なアイテムがかなり多いのも、PS Homeの特徴です。人が多く集まるイベントなどがあるときには、ハロウィンの仮装行列やサンバカーニバルもかくや、といった感じのカオスな光景が楽しめるので、ぜひアナタもとっておきのビックリ装備に身を固めて、イベントを見物しに行ってみましょう。

遊び方その③は、ユーザー間のコミュニケーションです。PS Homeではフレンドを自分のパーソナルスペースに招待したり、クラブを作って集まったりするなど、ユーザー間の交流をうながす機能が多数用意されています。なかには友達付き合いが苦手という人もいるかもしれませんが、人が集まっているラウンジに出かけて、周囲からもれ聞こえてくる会話に耳を傾けているだけでも楽しめたりします。さらに一歩踏み込んで、ムービーへの感想や時事ネタをつぶやくことで、意外な出会いが生まれるかも!?　また、ゲームのマッチングを前提としたラウンジも存在するので、ほかのユーザーに積極的に話しかけてみてはいかがでしょうか。ただし、PS Homeは複数のユーザーが参加するオンラインコミュニティです。迷惑行為や不適切な発言を行うと、他人に迷惑をかけるだけでなく、アカウント剥奪などの処罰を受けることも……。これはまあ、現実のお店や広場と一緒なので、必要以上に肩ひじを張る必要もないでしょう。普通のゲームに飽きたときや、気分転換をしたいときは、気軽にPS Homeの世界に飛び込んでください!!

自分の分身、アナタならどんな姿に!?



◀アバターの容姿や服装は、いつでも手軽に変更できる。いろいろな組み合わせを試して、自分だけのアバターを作ろう。

ここまでやるか!? アイレムラウンジ



◀とにかくPS Homeへの注力ぶりがハンパないアイレム。いつも人が集まっているので、出会いも生まれやすい!?

個人的にDL必須のゲームアーカイブス（AVG編）

個人的にオススメのタイトルを紹介するこのコーナー。今回は、配信されたタイトルのなかから、特に気になるAVGを紹介！

1 ガンパレードマーチ

●SCE ●配信中（9月22日）●¥600（税込）

右ページとかぶっても最後だから気にしない！　練り込まれた世界観と、自由度の高さが話題に。個人的には、原さんに刺されたのがトラウマです。





◀▶架空の日本を舞台に繰り広げられる、存続をかけた人間と幻獣の戦い。

2 夜想曲

●マーベラスエンターテイメント ●配信中（8月25日）●¥600（税込）

人気作家・赤川次郎が原作を手がけたサスペンスAVG。住み込みのアルバイトで古い洋館を訪れた主人公は、奇妙な事件に巻き込まれ……。オリジナル版は1998年の作品ですが、各種機能が充実していて快適に遊べます。続編の『2』も配信中。



▶脚本、そしてサウンドは現在でも通用するクオリティ。ヘッドホンでのプレイ推奨！

3 御神楽少女探偵団

●ハムスター ●配信中（2009年10月14日）●¥600（税込）

大正ロマンあふれる探偵AVG。事件編、捜査編、解決編の3パートで構成されたシナリオを攻略し、事件の謎を解き明かす。続編の『続・御神楽少女探偵団 ～完結編～』も配信中なので、気になった方は両方ともぜひプレイしてみてください。



▶謎解きはかなり本格派。助手である3人の女の子達のキャラも立っている良作です!!

「ユーザーズチョイス賞」の投票を実施中!

大ヒットしたPSタイトルを表彰する「PlayStation Awards」に、ユーザー投票による「ユーザーズチョイス賞」が新設!　その投票受付が、公式サイト（http://ps-awards.jp.playstation.com/award.html）にて実施中だ。対象となるのは、2009年11月1日～2010年10月31日に発売されたPSフォーマットのタイトルで、投票者には抽選で1,000名様にPlayStaition Networkチケット（¥1,000分）がプレゼントされる。なお、応募にはPSNアカウントが必要だ。

PlayStation NetWork 新作・名作ラインナップ

PSN (PS3) ソニックアドベンチャー

●セガ ●ACT
●配信中（9月29日配信） ●¥1,000（税込） ●1人用

元祖超ハイスピード3Dアクション!

1998年にドリームキャストで発売された『ソニックアドベンチャー』がPSNで配信開始された。主人公のソニックをはじめとする6人のキャラクターを選択して謎の生命体「カオス」に挑む。本作は、この6人でそれぞれ異なるシナリオで進む「アドベンチャーフィールド」と、多彩なアクションを満喫できる「アクションステージ」の2つで構成されている。また、ミッションやキャラクターの追加など、さまざまな要素が追加されたDLC『ソニックアドベンチャーDXパック』(¥500)も配信中だ。


▶DLCで使える「メタルソニック」は、Dr.エッグマンが作り上げた超高性能ロボットだ。



▶それぞれのキャラクターに異なるミッションを用意。

PSN (PS3) SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME

●ユービーアイソフト ●ACT
●10月20日配信予定 ●¥1,200（税込） ●1～4人

8ビット世代感涙のボコスカ横スクロールACT

ゲームの主人公、SCOTT PILGRIMはケンカが超強いダメ男。愛しのRAMONAに振り向いてもらうため、元カレ達をなぎ倒していく。本作は細かく描き込まれたドット絵が懐かしさを漂わせる横スクロールACT。SCOTT、RAMONA、STILLS、KIMの4人からプレイキャラを選ぶことができ、最大4人によるオフライン協力プレイも可能だ。


▲細かく描きこまれたドット絵と、敵味方を含めた多彩なアクションが魅力的。


◀4人協力プレイが可能。各キャラクターはそれぞれ独自の攻撃方法を持つ。

ゲームアーカイブス ガンパレードマーチ

●SCE ●SLG
●配信中（9月22日配信） ●¥600（税込） ●1人用

幻獣達と戦う少年少女の青春群像劇

人類共通の敵・幻獣と戦うため、学兵として召集された少年少女達の生き様を描いたSLG。本作は、5月11日まで生き残っていれば何をしていても自由であり、他のSLGにはない独自性を備えている。パイロットとして幻獣と戦うもよし、仲間と恋をするもよし。NPC達はAIで動いており、人間関係が絶えず変化するのがおもしろい。


▲人型戦車や装甲強化服・ウォードレスに身を包み、幻獣との戦いに挑め!



普段の行動によっては仲間と親密になることも!?

ゲームアーカイブス ダンジョンエクスプローラーII

●ハドソン ●RPG
●配信中（9月15日配信） ●¥600（税込） ●1～5人

さらわれた王女を救うべく8人の勇者が立ち上がる!

最大5人による協力プレイができるアクションRPGとして人気を集めた本作。「魔王ブレード」と「闇の魔導師」を倒すべく、8人の勇者からマイキャラを選択して冒険の旅に出る。武器や魔法など、各キャラの特性を駆使してダンジョンを探索し、ストーリーを進めていくほかにも、死神とのブラックジャックといったお楽しみ要素もある。なお、キャラクターは物語の途中でも変更可能。また、パスワード機能を使えば、友人宅などで自分の育てたキャラクターを使ったプレイが楽しめる。


▶複数プレイ時は、レベルが一番高いプレイヤーに合わせたストーリーで開始される。

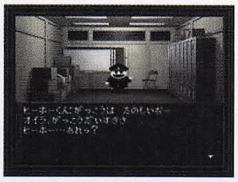

マイキャラを選んでダンジョン探索へ

ゲームアーカイブス 真・女神転生if...

●アトラス ●RPG
●配信中（9月8日配信） ●¥1,000（税込） ●1人用

『真・女神転生』シリーズ3作目にして初の学園が舞台

『真・女神転生』シリーズの外伝となる本作は、魔界に迷い込んでしまった高校が舞台。軽子坂高校の生徒である主人公は、大地震をきっかけに魔界に迷い込んでしまった高校の謎を解くべく、魔界のダンジョンを乗り越えていく。ストーリーに前作との直接的なつながりはないものの、ところどころに『真・女神転生』を感じさせる場面も。プレイヤーは4人のキャラクターから1人をパートナーに選び、行動をともにする。なお、パートナーに選んだキャラクターによってエンディングまでのルートやストーリーが変化する。また、主人公が死亡してもゲームオーバーにならず、かわりにガーディガンと呼ばれる守護悪魔を肉体に憑依させて戦うガーディアンシステムが搭載されているのも特徴だ。


▶シリーズでおなじみのジャックフロストは、ヒーホーくんとしてガクランを着て登場する!

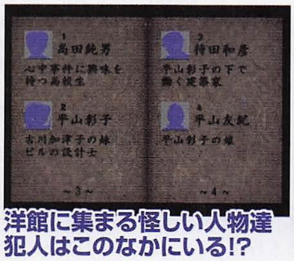

◀パートナーはガーディアンを憑依させることで魔法を覚え、主人公の場合はパラメータが変化。

ゲームアーカイブス 夜想曲2

●マーベラスエンターテイメント ●AVG
●配信中（9月8日配信） ●¥600（税込） ●1人用

美しくも哀しいミステリー世界へ誘うサウンドノベル

赤川次郎が原作を手がけた、死にまつわる本が集められた洋館を舞台に繰り広げられるミステリーAVG。プレイヤーは主人公となって不吉な事件の真相を推理していく。なお、ストーリーは1話完結の複数話で構成されており、ベストやグッドのエンディングのほか、多数のバッドエンディングがあり、隠しシナリオも用意されている。


洋館に集まる怪しい人物達 犯人はこのなかにいる!?


洋館内で起こる事件を推理によって解決せよ!

『ソニック』の最新作がいよいよ登場!
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズの16年ぶりとなるナンバリングタイトル『ソニック・ザ・ヘッジホッグ4 エピソードI』が10月12日に配信開始。価格は¥1,500（税込）。本作は3Dで展開されていた昨今の『ソニック』作品とは異なり、シリーズの原点ともいえる2Dの横スクロールACTとなっている。根幹となるシステムは昔ながらのものを踏襲しつつ、最新技術を駆使して今風のグラフィックにリファインされているのが特徴だ。



つなげよ、さすればよきに動く!

ふり向けばニンテンドー Wii&DSi

今回は“ネットがあることで楽しめるサービス”をまとめて紹介します。ネットにつなげればWiiやDSiが生まれ変わるといっても過言ではありません。

任天堂とともに歩んでうん十年



ナル内田

やっぱり『ポケットモンスター』は最高に楽しい。最近はイッシュとカントーを行ったり来たりしながら友達とのネット対戦やポケモンの交換をやっています。

WiiとDSをネットにつなぎたい10の理由

突然ですが当コラムは今回が最終回。このコラムのテーマとして存在していたのは、「WiiやニンテンドーDSをネットにつなげると、こんなに楽しいことがあるよ」ということです。当コラムに少しでも共感していただき、ネットにつなげるきっかけになった方がいらっしゃれば、これ幸いです。ただ、実際は「まだつなげていない」という人も多いでしょう。そこで今回は、このテーマをダイレクトに紹介していこうと思います。題して「ネットにつないだほうがよい10の理由」です。それでは、期待を込めて10個の理由を紹介していきましょう。

ネットにつなぐことでソフトの真価が発揮される！

まずお伝えしたいのは「**ゲームのすべてを楽しむためにはネットが必要**」ということ。特に昨今は“ネットにつながっていて当たり前”のタイトルが増えているように思います。その最も新しい例が、『ポケットモンスターブラック・ホワイト』です。本作は、ゲームのセーブデータと専用Webサイトが、“ポケモンドリームワールド”というコンテンツで連動しています。これはゲーム機だけでは完結しないという、かなり新しい遊びの提案でもあります。1年以上前に発売された『ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人』の配信クエストのように、一度ダウンロードすれば、ネットにつながなくてもそれを遊べるタイプではありません。自宅で頻繁にネットにアクセスするタイプに属しているといえるでしょう。『ポケットモンスターブラック・ホワイト』が出たことで、今後はこの流れがどんどん強まっていくのではないでしょうか。

次は「**オンライン対戦で切磋琢磨できる**」。自分の場合は『テトリスDS』がかなり好きで、発売日からずっと遊んでいます。特に楽しいのがWi-Fiを使ったオンライン対戦。発売して数年がたっていますが、オンライン対戦はいまだに飽きることはありません。理由は、自分のテクニックの向上と一緒に、オンライン上のプレイヤー達も並行してテクニックが向上しているからだと思います。実際、数カ月ぐらい間を空けてから久しぶりに遊ぶと、プレイヤーの腕前が全体的に底上げされているのを実感します。こうなると、「負けるか！」という気持ちが高まり、再び対戦熱が自分の中で盛り上がっていくわけです。このどこの誰かもわからない対戦相手とともに成長していく感覚が妙に楽しく、ネットならではのおもしろさが詰まっているように思います。



特別なポケモンもネットがあれば手に入る！

◀発売から1カ月間限定で配信されているビクティニと出会えるチケットも、ネット環境がないと入手しにくい。

あらゆるゲームが遊べちゃう!?

Wiiの魅力の1つとして大きいのがバーチャルコンソール。というわけで3つめは「**レトロゲームが遊べる**」です。「レトロゲーなら中古屋で買えば……」という人もいるかと思いますが、実はバーチャルコンソールのタイトルラインナップってすごいんです。2010年10月現在で配信数は約600タイトル（編集部調べ）。しかも、数だけなく質の部分にも注目です。例えば、FCの『メタルスレイダーグローリー』は、ハードの末期に出たこともあり、出荷本数も少なめのソフトでした。一時、中古が数万円の高値で売られていたこともあるほどです。そんなレアなタイトルもバーチャルコンソールなら、￥600で買えちゃいます。ほかにも、メガドライブの『コミックスゾーン』や、アーケードの『ソルバルウ』など、貴重なタイトルも多くあります。バーチャルコンソールは、質、量ともに、世界最高峰のレトロゲー配信サービスです。

また、配信ソフト全体に目を向けるとWiiウェアやDSiウェアといったオリジナルタイトルにも注目したいところ。そこで次は「**パッケージにはない個性的なゲームが遊べる**」ことを推します。Wiiウェアには名作のリメイクの『エキサイトバイク ワールドレース』や、グーという生き物を上へ上へと積み上げていく個性派ゲームの『グーの惑星』など、パッケージタイトルにはない強烈なインパクトを持ったものが数多く存在しています。

その個性がさらに極まったものも存在します。それが5つめの「**実験的なタイトルが遊べる**」です。DSiウェアの『立体かくし絵 アッタコレダ』が、その代表例。遊び方も変わっており、本体の傾きと画面内の傾きが連動していて、本体を傾けながらさまざまな視点から画面をのぞき見ることで、隠された絵を探すという不思議なプレイ感覚を持った作品です。

そして次は、「**無料でゲームが遊べる**」。これは体験版をダウンロードして遊べるということです。DSタイトルはWiiの“みんなのニンテンドーチャンネル”で配信されていますし、Wiiウェアの体験版も一部のソフトで配信中です。



パッケージ化されていないソフトも買える

◀バーチャルコンソールのSFCタイトルには、Loppi書き換え専用のものもあり、レアソフト率が高い。

ビデオになるしパソコンにもなる!?

ここからは、WiiやニンテンドーDSの意外な使い方を紹介していきましょう。まずは「**インターネットを見られる**」から。Wiiであれば“インターネットチャンネル”で、ニンテンドーDSiであれば“ニンテンドーDSiブラウザー”でインターネットにアクセスできます。ちょっとした調べモノなら、携帯電話と違ってパケット代がかからないぶん、お得かもしれません。

次は「**さまざまな情報を映像で見られる**」ということです。“みんなのニンテンドーチャンネル”ではゲームの映像が、“Wiiの間”ではオリジナル映像が配信されています。さらにWiiの間の一部の映像をニンテンドーDSiで持ち出せる“どこでもWiiの間”というタイトルもあり、動画関連はかなり充実しています。ちなみに、インターネットチャンネルは動画配信サイトの「Youtube」の視聴にも対応しています。世界中からアップされた動画を見ることができるわけです。

さらに映像ということで紹介すると、「**Wiiがレンタルビデオ屋になる**」なんてことも可能です。“シアターの間”では、映画やドラマ、アニメなどが有料で配信されています。実は結構な勢いでラインナップが追加されていて、今後も要チェックのサービスなんです。

最後は「**電話になる**」こと。Wiiには“Wiiスピークチャンネル”という、リビングとリビングを音声でつなげるというコンセプトのソフトがあります。これを使用するには、“Wiiスピーク”という周辺機器が必要になりますが、遠く離れた彼女との連絡などにいいかもしれません。また、最大4台のWii間で会話ができるため、アイデアしだいでは、かなりおもしろい使い方が生まれてくるのではと思います。



“テレビの間”の番組は侮れないおもしろさ！

◀“テレビの間”の個人的なオススメの番組は『トンデモ！さいえんす』。ほかにも多数の番組を配信中。

これまでざっと、ネットにつなぐことで生まれる魅力を紹介してきましたが、いかがだったでしょうか。細かいサービスについてもいろいろと書きましたが、まず確認してほしいのは、お気に入りのゲームがWi-Fiコネクションに対応しているかどうかということです。もし対応しているのであれば、たとえ遊び飽きたゲームでも、さらなる遊び方が見つかるはずです。これからもWi-Fiコネクション対応ソフトは増えるでしょうし、面倒かもしれませんが、このあたりでオンラインデビューをしてみるのがいいかと思います。なんといっても、サービスの多くが無料です。この機会に、ぜひチャレンジを！

クレジットカードがなくてもゲームを購入できる!

コンビニでもプリペイドカードが買えます!!

バーチャルコンソールなどを買いたいと思っても、「クレジットカードがないと買えないのでは」と思っている人はちょっと待った。ニンテンドーポイントのプリペイドカードは、コンビニでも気軽に購入できるのです。しかも、比較的安価な￥1000から購入が可能。なので、有料サービスも手軽に利用できますよ。



マリオとリンクが待っています！

◀『スーパーマリオブラザーズ』と『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のプリペイドカードが発売中です。

睡眠はDSiで管理しましょう！

今回は自分のお気に入りDSiウェアを紹介！ ここで紹介するのは『睡眠記録 めざまし時計』です。このソフト、目覚ましの要領でDSiをセットするだけの、決してゲームとはいえないもの。しかし、使い込むことで健康管理が自然とできる、ありがたいソフトでもあります。というのも、寝るときと起きるときに操作するだけで自動的に睡眠時間のデータがたまっていくんです。そして、データから自然と自分にピッタリな睡眠時間がわかるようになります。本当に便利！

Wiiウェア・DSiウェア・バーチャルコンソール 新作ラインナップ

Wiiウェア PLANETARIUM

●ハドソン ●ETC
●配信中（9月28日配信） ●500Wiiポイント ●1人用

自宅がプラネタリウムに…星空に癒されよう

本作は天体観測を家の中で楽しめるSLG。「天体観測モード」「天体図鑑モード」「プラネタリウムモード」の3つのモードが用意されており、観測モードでは満天の星空を眺められる。このときはWiiリモコンで空をスクロールさせて移動でき、星座線や星座絵を付けて楽しめる。観測モードで気になる星や星座を見つけたら、次は「図鑑モード」で調べよう。このモードでは星の名前や特徴など、天体に関する詳しい情報を調べられる。そのほか、星座の歴史や神話、宇宙について知りたいのなら「プラネタリウムモード」がオススメ。このモードには、全11本の解説プログラムが収録されている。


▶Wiiリモコンで線や絵を描け、振ることで流れ星を作り出せる。


◀天文学の専門家が監修しているので、内容がわかりやすく本格的！

Wiiウェア BIT.TRIP RUNNER ～リズム星人の激走～

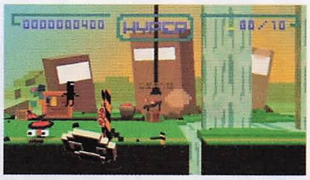
●アークシステムワークス ●ACT
●配信中（9月14日配信） ●500Wiiポイント ●1人用

リズム星人が走り続けるリズムアクション

障害物を避けながら、リズム星人をゴールまで導く横スクロールACT。画面右に向かって走り続けるリズム星人を、タイミングよくジャンプやスライディングさせて、障害物を突破しよう。障害物に引っかかると、スタート地点へ逆戻り。そのため、無事にゴールするには一発でクリアするしかない。また、エリアに配置されている「モードアップ」アイテムをゲットすると、画面やBGMが徐々に豪華になっていく。

障害物に負けずに走り続ける!



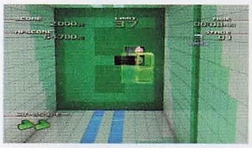

▲ジャンプやスライディング、キックなどの5つのアクションは、すべていずれかのボタン1つで繰り出すことが可能だ。

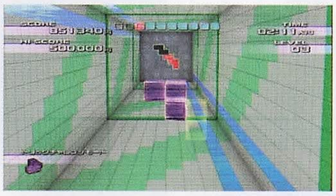
Wiiウェア すりぬけアナトウス

●任天堂 ●PZG
●配信中（9月7日配信） ●800Wiiポイント ●1人用

穴の空いた壁をとことんすり抜けろ!

高速で迫り来る壁に空いた穴に、カタマリを回転させて通す疾走すり抜けPZG。さまざまな形のカタマリを、穴と同じ形になるように回転させ、穴の位置まで移動させよう。カタマリを穴に通すことができればスコアを獲得。このときコンボやトリックを決めれば、さらに高得点を出すことができる。ルールは、制限時間内に一定数の穴を通す「ステージクリア」、ひたすらハイスコアを目指す「エンドレス」、すべてのトリックを使う「トリックチャレンジ」の3種類。また、ワールドランキングでは上位10人のスコアと自分の順位を確認できる。


▲コンボは、穴にある赤いひし形を2つ同時に取れば成立。


◀トリックは、カタマリのシルエットの残像を使い、穴と同じ形を作ろう。一瞬の判断がカギだ

バーチャルコンソール エグゼドエグゼス

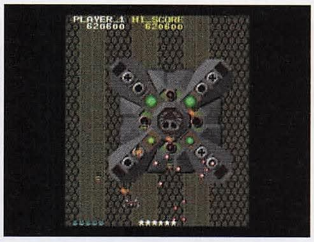
●カプコン ●STG
●配信中（9月21日配信） ●800Wiiポイント ●1～2人

猛攻をかいくぐって敵の秘密兵器を破壊せよ!

EXES軍が所有する秘密兵器の破壊を目的とする縦スクロールSTG。エリア内にあるアイテムを取得し、自機を強化しながら進んでいく。大量の敵が出現するため、自機の武装が強化される「Pow」と描かれた赤い玉は必ず取りたいところ。また、「Pow」という文字だけのアイテムを取得すると、画面上の敵がすべてフルーツになり取るとボーナスに。そのため、このアイテムは敵がいる状態を狙って取ろう。

2人で協力して秘密兵器を撃破せよ!




◀残機数、難易度をオプション画面で変更できるので、自分のレベルに合わせて楽しめる。

バーチャルコンソール スーパーハングオン

●セガ ●RCG
●配信中（9月14日配信） ●800Wiiポイント ●1人用

ドライビングテクニックでライバル達を引き離せ!



全世界をレースで転戦する『ハングオン』の続編となるバイクRCG。高性能バイクにまたがり、制限時間内にチェックポイントを通過しつつゴールを目指そう。アフリカやアジアなど難易度別に分かれた4種類のコースは、それぞれ複数のステージで構成されている。アップダウンの激しいコースを、最高時速324キロで走る爽快感は抜群！　ちなみに時速280キロのときにターボスイッチを押すのが、最高時速を出すコツだ。レース中は『ハングオン』らしいハードロックサウンドが自分のテンションをレッドゾーンまで高めてくれる。また、本作はWiiリモコンやクラシックコントローラのほか、Wiiハンドルを使えるのが特徴。Wiiハンドルで遊べばアーケード版の感覚で楽しめる。なお、Wiiハンドルでバーチャルコンソールが遊べるのは本作が初となる。

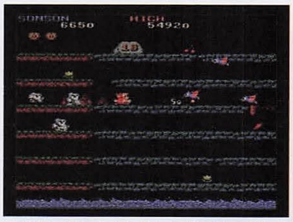

◀接触すればバイクから吹っ飛ばされてタイムロスとなる。

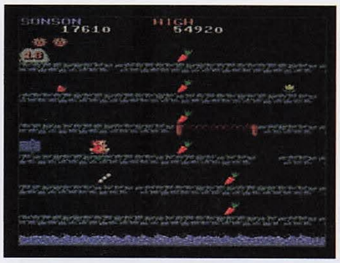
バーチャルコンソール ソンソン

●カプコン ●STG
●配信中（9月7日配信） ●800Wiiポイント ●1～2人

ありがたいお経を求めて長い旅路が始まる

「西遊記」をモチーフにした横スクロールSTG。猿のソンソンと豚のトントンは、魔人にさらわれてしまった仲間達を救出し、お釈迦様のありがたいお経を手に入れるため、テンジクへ向かう。当時のカプコンゲームの象徴だった弥七とPowが登場するのは本作から。ちなみに、本作はカプコンの創業から第2作目のゲームとなる。


▲道中で隠しキャラとして出現するタケノコ。取ると1000点のボーナス。


◀ステージ内にある「Pow」を取ると敵がすべてジャンボフーズに早変わり！

大ヒット作を作ったあの会社の最新作！

10月6日に配信されたDSiウェアの『アクセルナイツ ～汝が為我は剣を取る～』を開発した"アルテピアッツァ"というメーカーをご存じですか？　実はこの会社、ニンテンドーDS版『ドラゴンクエスト』シリーズの移植を担当した開発会社なんです。大作を担当したヒットメーカーが作ったDSiウェアのタイトルだけに完成度が非常に気になるところ。この原稿を執筆している9月末時点ではプレイできていませんが、バイクを駆って騎士が戦うというコンセプトが気になります。



PCをゲーム機としてフル活用しよう!

電撃PCゲームス

Personal Computer

毎号お届けしている『ガンダムネットワークオペレーション3（以下、GNO3）』のプレイレポートに加えて、ニトロプラスブランドが放つ最新AVGの魅力をお届け。

PCを愛する者



佐藤ハルヲ
ネットワークゲームを熱愛するライター。待望の『FFXIV』が発売されたものの、時間がなくてあまり触れることができていない模様。

GNO3 GUNDAM NETWORK OPERATION

第3クール終盤戦の展開と第4クールの機体情報をチェック！

ガンダムネットワークオペレーション3

●バンダイナムコオンライン ●発売中（3月1日発売） ●SLG（多人数参加型ネットワーク戦略ゲーム） ●¥3,980（税込）※「リニューアルプライス版パッケージ」の価格。月額利用料金については公式サイトを参照 ●動作環境:【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて日本語版）【CPU】Intel Pentium 4 2GHz以上（3Dモードの場合。2DモードはPentium 3 1GHz以上）【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM128MB以上、DirectX9.0c以上対応のビデオカード（3Dモードの場合。2DモードはVRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード）【サウンド】DirectX 9.0対応のサウンドカード ●公式サイト：http://www.gno3.ne.jp/

新クールが開始されるたびに、システムのアップデートと機体の追加で新鮮さを味わえる『GNO3』。今回は、第3クール終盤戦の展開をレポートするとともに、第4クールから登場する「機動戦士ガンダム ポケットの中の戦争（以下、ポケットの中の戦争）」の新機体情報をお届け。

野戦の難易度が大幅にアップした大混戦の終盤戦がスタート

9月下旬、第3クールは終盤戦に突入し、第一次および第二次ネオ・ジオン抗争のシナリオがついに開始されました。これまではグリプス戦役の終結時点でクール終了でしたが、そこからさらに戦いを継続できるわけです。初登場となるZZガンダムやキュベレイMk-Ⅱの勇姿とその高い性能に、プレイヤーのテンションも上がりっぱなし。ジオン軍所属のワタクシも、キュベレイMk-Ⅱとザクⅲをさっそく編成に導入することにしました。

……と、ここまではウキウキ気分だったのですが、その後、思わぬ失敗に遭遇することに。クール終盤であったことから、ワタクシを含めて多くの部隊が最高難易度である最前線で戦っていたのですが、野戦に登場する敵の強いこと強いこと。新シナリオ開始にともない、劇的に野戦の難易度がアップしていたのです。もちろん、高性能な機体を使えば勝利できますが、第3クールでは獲得できるVP（戦果ポイント）に対する修理値の影響が大きく、高性能な（つまり修理値の大きい）機体ばかり使っていてはVPを多く獲得できません……。

実はワタクシ、前号発売後は絶好調でして、8週目にはVPランキングでついに1位を獲得するなど、黄金時代を迎えていたのです。ところが、新シナリオ開始後にランキングが一挙にダウン。ほかの上位ランカー陣はこの難易度変更にいち早く対応し、編成や戦う戦線を調整したようですが、ワタクシは意地を張ってずっと最前線で戦い続けてしまったのです……。

そんなわけで、ワタクシの活躍は短い期間でしたが、こういった変更にいかに対応していくかを考えるのも『GNO3』の醍醐味です。特にクール切り替え時期のアップデートでは、新システムの搭載や大規模なバランス調整が行われることが多いので、そのたびに新鮮な気持ちでプレイできます。第3クールからは、編成を頻繁に変更しないとランキングの上位に食い込むことが難しくなったため、「今週はどんな編成が上位にくるか？」という点に興味が尽きませんでした。なお、サーバごとに人気の編成もまったく異なるようですので、いずれは別のサーバにも参戦してみたいですね。



◀新シナリオ開始時の編成。キュベレイMk-Ⅱ、ザクⅲなど新機体のラッシュで臨んだが……。

初お目見えとなるネオ・ジオン抗争の大規模任務

本稿執筆時点ではまだ実施されていませんが、新シナリオの大規模任務は、第11週が「ダブリンの戦い」、第12週が「コア3の戦い」、最終週が「アクシズの戦い」になるとのこと。原作ファンならすぐにピンとくる名場面の数々が、『GNO3』でどのように再現されるのかに期待が集まります。そして、その後はついに第4クールへ。第3クール開始時にもアップデート情報にワクワクさせられましたが、第4クールの変更点はどういったものなのか、今から楽しみです。とりあえず、新たに「ポケットの中の戦争」の機体が登場することは判明しています。詳細は下の記事を参照してください。



◀キュベレイとZZガンダムが戦う「コア3の戦い」における名場面。ハマーンさまももちろん登場。

CHECK 「ポケットの中の戦争」から8種類の新機体が参戦！

第4クールで新たに参戦する「ポケットの中の戦争」に登場した8種類の機体。原作は一年戦争のサイドストーリーであることから、いずれもクール序盤の戦いで活躍するものになるだろう。



第4クールのためのプチ攻略テクニック

『GNO3』は、第3クールのアップデートでそれまでのクールにおける多くの攻略セオリーが崩壊した。しかし、「これだけは押さえておきたい」という序盤でのセオリーはまだいくつか存在する。その1つが、「輸送部隊攻撃任務」など、開発ポイントを獲得できる任務を集中してこなし、開発ポイントを早めに貯めてしまうことだ。その後、強力な機体を開発して1機だけ編成に組み込み、すかさず戦線を最後方から後方へ変更。これで序盤のレベルアップが容易になる。

願いをかなえる銃「アザナエル」をめぐる6つの視点の狂騒劇

5人の願いをかなえ、1人の命を奪うという謎の銃「アザナエル」。ニトロプラスが放つ最新作は、この銃をめぐる6人の主人公達の物語を描くAVGだ。





小碓千秋 おうすちあき
秋葉原のライブハウス「スーパーノヴァ」の臨時アルバイト。ある目的のために強引に働かされている。威勢はよいが、実はヘタレ。

綿抜フウリ わたぬきふうり
ガールズバンド「第一宇宙速度」のドラマー。おっとりしたお人よしで、騙されやすい性格。秋葉原で飛び降りの現場に遭遇する。

沙紅羅 さくら
ある人物のために、今までまったく縁のなかった同人誌を入手するために秋葉原にきたヤンキー娘。場違いな特攻服に身を包んでいる。

富士見恵那 ふじみえな
自称名探偵の少女。秋葉原の歴史に精通しており、半田明神の地下に奉納されていたアザナエルを持ち出して事件の火ぶたを切る。

似鳥戴斗 にとりたいと
借金漬けの日々を送る無職の男。返済日を迎えてしまった彼は、一発逆転を期して全財産をパチンコに突っ込むことを決意する。

ノーコ
自傷癖のあるゴスロリ少女。自分のもとを去った想い人の足取りを追い、カッターナイフを手にしつつ秋葉原をさまよっている。

願いをかなえるのは誰か？ アザナエルにかかわる6人の主人公

主人公はここで紹介している6人。それぞれが別の目的で「アザナエル」にかかわっていく。「アザナエル」は、願いをかなえると噂される銃であり、かつてはとある闇賭博に用いられていたという。その闇賭博は、勝者には富を、敗者には死を与えるロシアンルーレットのようなものであったようだが……。

物語が立体的に交錯する ニトロプラスのマルチ視点AVG

2010年12月31日、コミケが終わった直後の秋葉原を舞台に、謎の銃「アザナエル」にまつわる事件に6人の主人公が巻き込まれていく……。ニトロプラスの最新作『アザナエル』は、プレイヤーが主人公を任意に切り替えながら物語を進めるAVGだ。1人の視点ではなんでもなかった出来事が、別の主人公の視点から見ることで特別な意味を持ってくる、そんな「立体的な物語の交錯」を楽しめる点が最大の特徴。2008年に話題を呼んだ人生リベンジAVG『スマガ』の制作チームによる作品であり、ハードボイルドな背景設定ながら、個性的な主人公達が織りなす軽快な掛け合いもまた、本作の大きな魅力となっている。

アザナエル
AXANAEL

アザナエル ※18歳未満購入禁止

●ニトロプラス ●2010年12月17日発売予定 ●AVG ●￥9,240（税込） ●動作環境：【OS】Microsoft Windows XP・Vista・7（すべて32bit版）【CPU】Intel Pentium 4以上 【メモリ】512MB以上（Vistaは1GB以上）【VGA】VRAM64MB以上、DirectX 9.0c以上対応のビデオカード【サウンド】DirectSoundに対応したPCM音源 ●公式サイト：http://axanael.jp/

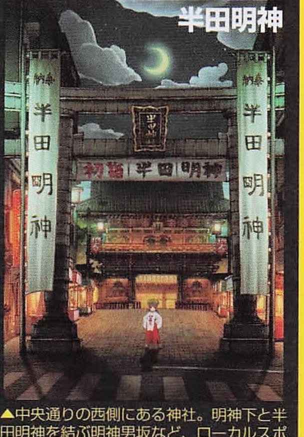
現代の「アキバ」を描く ビジュアルワーク

『アザナエル』の舞台は、アニメやゲームのフリークにはおなじみの街・秋葉原。背景ビジュアルは、現代の秋葉原をモチーフとしたものとなっている。駅前や中央通り、万世橋など、アキバ通ならニヤリとする場所のオンパレードだ。「半田明神」「あにのあな」など、名所や有名店のパロディなどにも、ニヤリとさせられることだろう。



秋葉原駅

◀改装されて整備された秋葉原駅。いたるところでアニメ絵の看板を見かけるのはココならでは。



半田明神

▲中央通りの西側にある神社。明神下と半田明神を結ぶ明神男坂など、ローカルスポットも登場するようだ。

『アザナエル』の名前の由来

物語のキーアイテムでありゲームタイトルでもある『アザナエル』の語源は、「禍福は糾（あざな）える縄の如し」ということわざ。意味は、「幸福も災難も表裏一体で、繰り返し入れ替わるものだ」というもの。「糾う」とは、糸や縄をより合わせたり絡ませたりすることを意味する。6人の主人公の物語が、糸がもつれあうように交錯する本作のシステムを表すとともに、誰かに幸運が、そして誰かに災いがもたらされる結末を暗示しているようにも思われるが……!?

いつでも買えて、しかも安い!　毎日特売の無料～1,000円で遊べるゲーム!!

プライスレスゲームガイド Priceless

編集部がオススメする、お得で楽しいゲームを紹介していく本コーナー。今月も、インパクトがありまくる個性的なゲームや、じっくり遊べる本格的なゲームをピックアップ！　iPhoneやケータイで遊べるダウンロードゲームを中心に、プライスレスなゲームをお届けします。ほとんどが無料（※1）なので、まずはお気軽にどうぞ♪

ダウンロードで手軽に遊べる 18本の無料&低価格ゲームカタログ

24時間、いつでもどこでも遊び始められるのは、ダウンロードゲームのいいところ♪　カードゲームやRPG、育成ゲームなど、長く遊べる無料ゲームも多いので、気になるゲームがあったら、気軽にダウンロードゲームデビューをしちゃいましょう！　電撃の読者のために用意された『みんなのテニス モバイル2』の無料体験版もオススメです。

iPhone/iPod touch　StarDunk

●Godzilab　●無料

宇宙空間に用意されたゴールにシュートを決めるバスケットボールゲーム。ボールの軌道はガイドラインが表示されるのでわかりやすいが、投げる位置は一投ごとに異なるので、そう簡単なものではない。最大の楽しみは、突然始まるオンラインスコアコンテスト！　これがめちゃくちゃ熱くて、やめ時を失う。



突然オンラインコンテスト！
やめられなくなるんですよね

iPhone/iPod touch　iPharaoh EP 0. フリーダム・オブ・ファラオ

●JUSTNINE　●無料

同名アプリの無料体験版。ファラオの墓の宝を狙ってやってくるトレジャーハンターを、ミイラを誘導して（移動方向を指示して）撃退するリアルタイム性の強いパズルゲーム。ミイラは直進しかしないので、十字路等にさしかかる前に方向を指示しないと、曲がることすらできないバカ。



複数のハンター、
複数のミイラになると……

iPhone/iPod touch　Infect Them All Lite

●Magic Cube　●無料

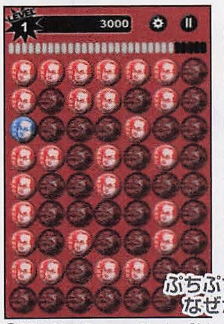
同名アプリの無料体験版。ゾンビを操作してステージをうろうろする人々に噛みつかせて、次々とゾンビにしていくゲーム。噛み切ってしまうと死んでしまうので、適度に止める必要も。基本操作はタップだけだが、ゾンビの数が増えてくるとつい忘れて噛み殺させてしまう。遊んでみると、けっこう忙しい。


本当に海外では
ゾンビゲームがバカウケですね

iPhone/iPod touch　DanboPush

●E2D　●無料

有名ブログ「Macお宝鑑定団ブログ」の@idanbo（Twitterアカウント）氏をモデルにしたぷちぷち潰しゲーム。言ってしまえばそれだけなのだが、レベルが上がると潰したものがハンパないスピードで復活してくるなど、非常にもりあがる仕掛けも用意されている。このジャンルでは最強の1本。



ぷちぷち潰しゲームの決定版！
なぜか楽しくてしょうがない

iPhone/iPod touch　タクティクスオウガ　運命の輪 スペシャルプロモーションアプリ

●スクウェア・エニックス　●無料

11月11日に発売になるPSP用ソフト『タクティクスオウガ 運命の輪』のプロモーションアプリ。キャラクターやタロットのグラフィックだけでなく、名曲の多い音楽も3曲、チェックすることができる。なお、期間限定配信なので、本誌発売時点での配信は不明。まだあれば、速攻でダウンロードしておきたい。

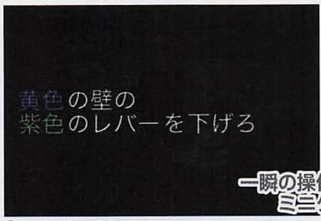


ゲームのプロモーションアプリ
どんどん増えてほしい！

iPhone/iPod touch　瞬間脱出

●チュンソフト　●無料

画面に表示される条件を満たして、部屋から脱出する。これを延々とくり返していくゲーム。条件は「黄色い壁の青いスイッチを押せ」など、極めて簡単なものなのだが、素早くやろうとすると焦ってしまうことも。とはいえ、簡単は簡単なので、スピーディにどんどんどんどん解いていくのが気持ちいい。



一瞬の操作に特化した
ミニゲームアプリ

iPhone/iPod touch　ギュ～ギュ～トレイン

●チュンソフト　●無料

駅で待っている人々を、タップしたり円を描いてまとめたりして電車に乗せていくゲーム。1つの車両に乗せ過ぎたり、発車時刻を過ぎたりするとストレスが溜まっていく。ストレスを溜めすぎないようにして電車に乗せて、タイミングよく発車させていこう。決して難しくはないが、操作がままならない乗客も。



酔っぱらいはやっぱり
やっかいなんだと反省する

iPhone/iPod touch　Touch The Numbers

●tekunodo.　●無料

5×5=25マスの中にばらばらに表示される1～25までの数字を小さい順にタップしていき、すべてタップし終えるまでの時間を競うゲーム。そのランキングを見ると、なかには2秒台、3秒台という記録が！　Gacktさんもハマっているというウワサ（事実）でございます。



25回タップするだけでも
時間かかると思うんですけど

iPhone/iPod touch　Touch The Prime Numbers

●RucKyGAMES　●無料

5×5=25マスの中にばらばらに表示される素数を小さい順にタップしていき、すべてタップし終えるまでの時間を競うゲーム。そもそも素数ってなんだ？　割り切れない数字？　という疑問は無関係に数学赤点の僕でもプレイできました。なお、こちらはGacktさんはハマってないと思います。



割り切れないところが
RucKyGAMESなんでしょうね

iPhone担当の今月のイチオシゲーム

今回は最近遊んだ無料アプリをピックアップしてみました。あのチュンソフトからも無料アプリが出てますから！　ぜひ、チェックしてみてください。テンポ感の対照的な2本です。また、ちょっと笑っていただきたいのが、最後の2本。大ヒットアプリ『TouchThe Numbers』と、RucKyGAMESの『『Touch The Prime Numbers』ですw　いいのか？　とも思いましたがw 正式に姉妹アプリとして認定されています。こういう心の広さもiPhoneらしいところですね。（倉西誠一）

※対応キャリアの表記の際、iモードを「i」、EZWebを「E」、Yahoo!ケータイを「Y」と略記している場合があります。　※1：基本料金が無料でも、アイテム配信といった有料の追加課金サービスがある場合があります。また、通信時のパケット料金は別途で発生します。

ケータイ OBSTACLE OVERTURE mobile

●アスキー・メディアワークス ●サイト登録月額¥315(税込)

小説「終わりのクロニクル」やゲーム『奏（騒）楽都市OSAKA』などを手掛けた川上稔氏によるイラストノベル「OBSTACLE OVERTURE」をベースにしたカードゲーム。ゲーム部分は川上氏が監修しており、シナリオも同氏が書き下ろしている。[電撃モバイルで配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

川上稔氏が完全監修!!

ケータイ グラディウス・アーク -銀翼の伝説-

●KONAMI ●無料

名作STG『グラディウス』がS・RPGとなって登場。宇宙を舞台に、人類とバクテリアンの戦いが描かれる。ビックバイパーを自分好みにカスタマイズできるほか、ほかのプレイヤーとの交流も楽しめる。[グラディウス・アーク -銀翼の伝説-で配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

銀翼の伝説が今、始まる！

ケータイ 新世界航路

●イクセン ●無料

航海士となり、世界中の航路を旅していくソーシャルゲーム。海域を探索して新たな航路や港を探す楽しみのほか、貿易で資金を稼いだり、海賊と戦ったりと、さまざまな遊び方ができるのがポイント。自分だけの船団を育て上げて、偉大なる「大航海士」を目指せ！ [ixenで配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

いざ行かん、中世の大海原へ！

ケータイ 天空のスカイガレオン

●G-mode ●無料

空中戦艦スカイガレオンに乗って戦う本格的なカードゲーム。戦略性が高いバトルが特徴で、ほかのプレイヤーとの対戦も可能。所属国同士の戦争イベントも用意されている。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

合成や強化も熱いカードゲーム！

ケータイ PAC-MAN REBORN

●バンダイナムコゲームス ●無料

『パックマン』30周年を記念したSNS育成ゲーム。パックを育てて配合し、パックマンの誕生を目指す。フォロワーを食べて成長するというTwitter連動要素も！ [バンダイナムコフェス！で配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

Twitterと連動する育成ゲーム！

ケータイ フェアリーテイル

●タイトー ●無料

人気アニメをモチーフにしたソーシャルRPG。ギルド「フェアリーテイル」の新人魔導士となったプレイヤーは、師匠となるアニメのキャラと一緒にクエストに挑み、最強の魔導士を目指すことに。師匠の援護や仲間との協力がカギとなるチームバトルが特徴。[モバゲータウンで配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

ナツと一緒に暴れまくれ！

ケータイ みんなのテニス モバイル2

●SCE ●サイト登録月額¥315（税込）

人気テニスゲームの最新作で、キャラクターの着せ替え要素が大幅にパワーアップ！ 操作性も、より快適になった。電撃の読者のための無料体験版（※2）もあるので、この機会にお試しあれ！ [SCEJで配信／i対応]



サイトアクセス用　無料体験版用

片手でも遊べる気持ちよさ！

ケータイ PC 喧嘩番長 全国制覇

●チュンソフト ●無料

ケータイ用モバゲータウンで100万人以上が遊んでいる本作が、PC用のYahoo!モバゲーにも対応（プレイデータはケータイとPCで完全連動）。全国制覇を目指して番長となり、シゴトやケンカで自分を磨き、各県の有名番長を倒していこう。[モバゲータウン、Yahoo!モバゲーで配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

全国を統べる番長を目指せ！

ケータイ PC Lunatic Raid

●Razest ●無料

3つの国に分かれたプレイヤー同士が戦う多人数参加型のRPG。友達と4人1組のチームを組み、コンボや連携技を狙えるバトルが特徴だ。9月から始まったゲムトモのPC版サービスにともない、ケータイとPCが完全連動する白熱の対戦を楽しめるようになった。[ゲムトモで配信／i、E、Y対応]



サイトアクセス用

ケータイとPCの連動が開始！

無料で遊べるSNSサイトをピックアップ

ヘビーゲーマー向けからライトゲーマー向けまで、無料でゲームを遊べるサイトは数多く存在する。知り合い同士のコミュニケーションを中心としている場合が多いので、1人で遊ぶよりも、友達などを誘って、一緒に遊び始めるのがオススメ。パーティを組んで戦えたり、報酬の一部をもらえたり、いろいろとお得なことが多い。

ixen：リアルなオシャレが楽しめるアバターTittyや200万人以上が遊んだ『ポテン君ですよ』をはじめ、高品質なゲームを無料&手軽に遊べるゲームポータルSNS。運営はイクセン。

GREE：2000万人以上の会員が参加するコミュニティサービス。いろいろな島を冒険したり、海賊団とのバトルが楽しめたりする『海賊王国コロンブス』の配信がスタート。運営はグリー。

ゲムトモ：手軽な「ちょいゲー」から本格的なオンラインゲームまで、幅広いジャンルのゲームを配信。9月からはPCでのサービスも始まり、PCと携帯電話の連動も始まった。運営はRazest。

大集合NEO：オープンドアが運営するサイトで、1人でじっくり遊べるアプリタイプのゲームも豊富。本格的な釣りが楽しめる『NEO釣り倶楽部』の配信が始まり、期間限定イベントも実施中。

ハンゲーム：携帯電話の位置情報や天気などリアル世界の情報と連動した「リアゲー」など、ユニークなサービスが豊富。PCと携帯電話が連動するゲームも楽しめる。運営はNHN Japan。

mixiモバイル：日記やつぶやき機能など、ユーザー同士の交流を主体としたサイト。友達との協力プレイが重要となる、コミュニケーション要素が高いソーシャルゲームも遊べる。運営はミクシィ。

menue：「ケータイ★まんが王国」のmenue（旧bbmf）が運営しており、マンガをタダ読みできるのも特徴。イケメンアイドルに囲まれる恋愛ゲーム『アイドルたちの恋愛計画』が配信開始。

モバゲータウン：世界最高の街を作る育成ゲーム『ポッピンシティ』や新感覚の宇宙探索ゲーム『スペースデブリーズ』など、この秋も新作ゲームが目白押し！ 運営はDeNA。

モバレボ：インターネットレボリューションが運営するSNSサイトで、『グラディウス特別版』ほか、『海賊WARS』『リアルクローズ』など、今話題のソーシャルゲームも楽しめる。

わいわいサービス：『戦国★パラダイス』や『幕末RPG 暁・新撰組』など、女性向けのソーシャルゲームや幅広いジャンルのゲームのコミュニティが用意されている。運営はG-mode。

ケータイ担当の今月のイチオシゲーム

川上稔先生のファンである自分としては、もう『OBSTACLE OVERTURE mobile』をイチオシですっ！ そもそも、あたしが本気でラノベに目覚めたきっかけの1つが川上先生の「都市」シリーズだったりするので。キャラもいいけど、設定マニアというか、世界観好きにはググッとくる感じがたまらんのですよね♪ 今回のゲームは、適度に頭を使う部分もありつつ、かなりテンポよく遊べるので、ちまちまと最強デッキ作りを目指して遊びまくってます。（ライト）

※2：本誌に掲載したQRコード、もしくは電撃オンラインに掲載予定のQRコードからアクセスすることで、『みんなのテニス モバイル2』の無料体験版をダウンロードできます。この体験版は、非会員向けのサービスとなります。■実施期間：2010年10月15日～11月25日（予定）

電撃ARCADEゲームス



ゲーセンで最も盛り上がりを見せるジャンル、対戦ゲーム！　今回は、ゲーセンの華ともいえる対戦ゲームのなかでも、特に人気の２タイトルを紹介していく！

ARCADEを愛する者



KYS

ここ最近は、現在絶賛ロケテスト中の『戦国大戦』をプレイしまくっています。そのせいか、戦国武将についてちょっぴりだけ詳しくなりつつあります。

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

ついに正式名称が『スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション』に決定し稼働が待たれる本作に、新たな格闘家が参戦を表明！

スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション

- カプコン　●2010年12月中旬稼働予定　●ＦＴＧ
- 操作方法：１レバー＋６ボタン
- プレイ料金：店舗によって料金は異なる場合があります

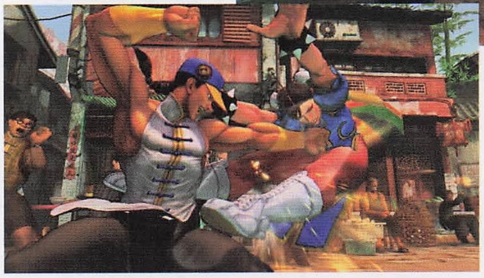
『Ⅲ』に登場した双子格闘家が『Ⅳ』にも参戦!!

ユン&ヤンの登場で戦いはさらなる次元へ

大人気２Ｄ対戦格闘シリーズの最新作の新情報をキャッチ！　その内容は、『Ⅲ』で活躍した若き格闘家、ユンとヤンの参戦だ。今号ではこの２人の詳細に迫る！



▲『Ⅲ』で人気だった２人のキャラクターの『Ⅳ』への参戦が、ついに明らかとなった。『Ⅳ』でも、華麗なコンボで戦う姿が見られそうだ。



◀もちろん、おなじみの必殺技の多くを継承している。重厚な技、軽快な技、それらを駆使して、魅せるファイトを生み出すのはキミの腕だッ！

スピーディだが一撃が重い技を得意とする

中国拳法をもとに、スピードを生かした格闘スタイルで戦う。ヤンに比べ一撃が重く、スピーディで多彩なターゲットコンボも持つなど、多角的な戦い方が可能だ。背後に回り込むコマンド投げ「前方転身」や、対空技にもなる「二翔脚」、突進技の「絶招歩法」といった必殺技を使う。



▲「幻影陣」は、発動するとユンの残像が発生する。その間はすべての技が強化され、必殺技から必殺技へのコンボも！



▲空中から急降下して相手に奇襲をかける「雷撃蹴」は、攻撃の起点ともなる技。ユンとヤン、どちらも使用可能。

スピードと手数を生かしたトリッキーな格闘家

ユンに比べ威力は劣るが、それを補う手数とトリッキーな動きを武器に戦う。複数回入力することで前進しながら攻撃を繰り出す「蟷螂斬」などを必殺技とする。また、前転で接近することで、相手の飛び道具をくぐり抜けられる「穿弓腿」は、対空技としても使うことができる。



▲発動後、一定時間ヤンの分身が発生する「星影円舞」。分身も連なって攻撃するので、大きなダメージが期待できる。



▲「白虎双掌打」は、タメモーションから掌底を放つ必殺技。どうやらアーマーブレイク属性があるようだ。



白龍の飛翔

ユン YUN

祖父に教え込まれた中国拳法で戦う、香港の格闘家。同じ店で働いていた春麗（チュン・リー）のあとを追って戦いの世界の扉を開く。まだ未熟だが、天性の格闘センスを持つ。ヤンの双子の兄。



疾走する青龍

ヤン YANG

ユン同様に、祖父に修練された中国拳法を使い戦う。双子の兄であるヤンに付き合って、ともに旅に出る。兄とは異なり、沈着冷静な性格の持ち主。相手の動きを読む洞察力に秀でている。

公式サイトの動画でユンとヤンを視聴！

『スーパーストリートファイターⅣ』の公式ＨＰ（http://www.capcom.co.jp/sf4）のトレーラーでは、『アーケードエディション』の最新映像が配信されている。この映像には、今回紹介しているユンとヤンの姿を確認することができる。登場シーンや必殺技、スーパーコンボはもちろん、ウルトラコンボを発動しているシーンもその目にでき、どの演出も一見の価値アリ！　ネットに接続できる環境があるなら、ぜひとも動画をチェックしてみよう！

極限進化をとげたガンダムバトル、激戦中!!

機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

©創通・サンライズ　©創通・サンライズ・毎日放送

先行稼働が始まり、盛り上がりをみせる『エクストリームバーサス』。憧れのモビルスーツを操作して、ガンダムバトルの勝利をつかめッ!!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス

●バンダイナムコゲームス　●稼働中　●ACT
●操作方法：1レバー＋4ボタン
●プレイ料金：1プレイ¥100

ファン待望の最新作稼働!!

歴代ガンダム作品のモビルスーツを操作した対戦バトルが楽しめる『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス』が、9月28日より先行稼働!!　全国各地のゲーセンでは熱いバトルが展開中だ。ここでは、参戦モビルスーツ、基本システム、連動コンテンツなどを紹介していく！



◀エクストリームバーストを発動すると、そのモビルスーツのパイロットがカットイン！　そして機体が輝き、性能が大幅にパワーアップ！　反撃のチャンス!!

MS モビルスーツ　現時点で操作可能なモビルスーツを一挙紹介!

初期状態で選べるモビルスーツは全42機体。今後も、続々と新たなモビルスーツが追加されていく予定だ。続報を待て!!



クロスボーンガンダムX1改
キンケドゥ・ナウが乗るガンダム。ABCマントで、ビーム兵器のダメージを緩和する。

現在判明している参戦モビルスーツ

機動戦士ガンダム
●ガンダム●シャア専用ゲルググ
機動戦士Zガンダム
●Zガンダム●百式
機動戦士ガンダムZZ
●フルアーマーZZガンダム●キュベレイ
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
●νガンダム●サザビー
機動戦士ガンダムF91
●ガンダムF91●ベルガ・ギロス
機動戦士Vガンダム
●V2ガンダム●ガンイージ
機動武闘伝Gガンダム
●ゴッドガンダム●ドラゴンガンダム
新機動戦記ガンダムW Endless Waltz
●ウイングガンダムゼロ（EW版）
●ガンダムヘビーアームズ改（EW版）
機動新世紀ガンダムX
●ガンダムDX
●ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク
∀ガンダム
●∀ガンダム●ターンX
機動戦士ガンダムSEED
●ストライクガンダム
●フォビドゥンガンダム●ラゴゥ
機動戦士ガンダムSEED DESTINY
●ストライクフリーダムガンダム●インフィニットジャスティスガンダム●ガナーザクウォーリア●デスティニーガンダム
機動戦士ガンダムOO
●ダブルオーガンダム
●ケルディムガンダム●スサノオ
機動戦士ガンダムUC
●ユニコーンガンダム●クシャトリヤ
機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
●アレックス●ザク改
機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
●ガンダム試作1号機フルバーニアン
●ガンダム試作2号機
機動戦士ガンダム 第08小隊
●ガンダムEz8●グフ・カスタム
機動戦士ガンダム MS IGLOO・1年戦争秘録・
●ヅダ●ヒルドルブ
機動戦士クロスボーンガンダム
●クロスボーン・ガンダムX1改
機動戦士ガンダムSEED ASTRAY
●ガンダムアストレイレッドフレーム

Topic エクストリームガンダムを演じるはGACKT!

CPU戦のボス機として登場するエクストリームガンダムの核、「ex-（イクス）」の声をGACKTが担当する。その演技に注目！



▲真に理想的な宇宙の創造を目指す存在、ex-（イクス）をどう演じるのか。

SYSTEM システム　本作で昇華した新システムとは

新たな攻防を生み出す2つの新システムを紹介。バトルに勝利するカギとなる。

エクストリームバースト

画面下に表示される「EXゲージ」が一定以上溜まると発動できるエクストリームバースト。このとき3つのボタンを同時に押すと、秘めた機体性能を引き出せる！

エクストリームアクション

エクストリームアクションには、「ブーストダッシュ」と「ステップ」の2つがある。どちらも攻撃のスキをなくすもので、多彩な連続攻撃が可能になる。



▲上の画面はステップの1シーン。ステップは格闘攻撃のキャンセルが可能で、格闘から格闘への連係攻撃を繰り出せる。また、高速移動が可能なブーストダッシュは、射撃武器による攻撃をキャンセルすることができ、攻撃のスキをなくすことができる。

LINK リンク　モバイルサイトとICカードの連動

モバイルコンテンツとICカードの連動で戦績閲覧などが可能。その一部を紹介。

画面カスタマイズ

対戦中の画面に表示されるデータや各種ゲージを、自分好みにデザイン変更できる。そのデザイン数は100種類以上！　豊富に用意されたデザインから4つのパターンを右に紹介する。

ナビゲーター

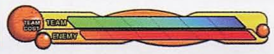
本作では、ハロ、アイナ、ミーア、バニングなど各作品の人気キャラ達が、戦闘後の評価に合わせてナビゲーターとしてコメントをする。ナビゲーターは、自分の好きなキャラに設定可能だ。

デザインパターン（COSTゲージのみ抜粋）

連邦風


和風


ハロウィン風


ハロ風


Arcade Column　アーケードゲーム好きのスタッフが語る日常生活とゲーセンを科学するコラム

ゲーセンのある日々と私 第14回

戦績を記録する大革命、ICカード

現在は、ゲーセンに行くと当たり前のように、ICカードなどに戦績やアイテムなどのデータを記録しています。私の記憶が確かならば（料理の鉄人風に）、2001年8月に稼働した『バーチャファイター4』が一番最初だったんじゃないでしょうか？　たぶん。プレイヤー名、戦績、アイテムなどを記録できたと思います。これ以降、ICカードに記録するゲームが加速度的に増え、現在は多くのゲームで採用されています。この頃は、タイトルごとに専用のICカードでしたが、2005年に登場した、「e-AMUSEMENT PASS(イーアミューズメントパス)」は、コナミの対応タイトルが、1枚のカードにすべて記録できるという画期的なものでした。これまで、多くのタイトルのカードを収納したために、パンパンだった財布が薄くなる要因となりましたね。そして、現在セガでも「Aime」というセガの対応タイトルをすべて記録できるカードが登場しています。さらに、この「Aime」は2011年以降、バンダイナムコゲームスからリリースされる対応タイトルも記録できる逸品なのです。メーカーの垣根を越え、財布がさらに薄くなるという。アーケードゲーマーに、ほんのり幸せが訪れそうです。（KYS）



◀僕の歴史がつまったカードたち。使いすぎてボロボロ気味です。毎日ありがとう。

LINKIN PARKがテーマ曲を担当!!

全世界5,000万枚のアルバムを売り上げているロック・バンド「LINKIN PARK（リンキン・パーク）」が、本作のテーマソングを歌う！　さらに、テーマ曲『The Catalyst（ザ・カタリスト）』が収録された、最新アルバム『A THOUSAND SUNS（ア・サウザンド・サンズ）』のタイアップ限定盤が11月24日に発売。特別限定仕様のガンプラ「HGUC 1/144 RX-78GP01Fb ガンダム GP01Fb フルバーニアン "LINKIN PARK EDITION"」が同梱されるので要チェックだ。

人気の『クリミナルガールズ』が1位を獲得!

DENGEKI ONLINE 電撃オンライン

電撃オンラインアクセスランキング+α

http://news.dengeki.com/

今号は東京ゲームショウ2010が開催されたこともあり、関連記事が多数ランクイン。だが最もアクセスがあったのは、おしおきが魅力の『クリミナルガールズ』だった。

集計期間 9月7日～9月30日

ACCESS RANKING

9月のニュースランキング 1位～30位

1 おしおきシーンは肌色分が多め? 少女おしおきRPG『クリミナルガールズ』続報 9月16日
PSP『クリミナルガールズ』の新情報を公開。4人の少女達と戦闘システムの詳細のほか、お待ちかねのおしおきシステムも（モザイクつきながら）見られる。

2 ファンディスク&OVAが発表! 合同イベント"Vitamin X to Z"の模様をお届け 9月13日
9月12日に行われたイベントを取材。ライブとトークの詳細な内容を、たくさんの写真とともに掲載している。ファンディスクやOVA化というサプライズ発表もあり。

3 "魔女"を信じることができるか!? 『うみねこのなく頃に』がPS3に12月登場 9月14日
PS3『うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～』の発売が発表された。圧倒的物量のグラフィック、原作と同じBGM、フルボイス音声など、本作の特徴を詳しく紹介。

4 『ポケットモンスターブラック・ホワイト』新ポケモンやポケシフターなど公開! 8月13日
『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の新たな情報が判明。パッケージに隠されたヒミツ、新たに見つかった7匹のポケモン、四季の概念の導入などを紹介している。

5 TGS2010で出会ったフォトジェニックたち――コンパニオンの写真を一挙掲載 9月19日
「東京ゲームショウ2010」を彩った、各メーカーのコンパニオンの写真を大量掲載。最後のページでは、トノサマンやチョコボなどマスコットキャラの写真も見られる。

6 【電撃乙女部】『遙か5』は来春に発売!! ファン歓喜の『ネオロマ』ステージ 9月18日
東京ゲームショウ2010にて行われた、女性向け恋愛AVG『遙かなる時空の中で』シリーズの新作発表の模様をレポート。俳優の根本正勝さんがスペシャルゲストで登場！

7 『アイマス2』765プロダクション決起集会に乱入者!? 衝撃の発表に765プロが激震 9月18日
東京ゲームショウ2010で、『アイマス2』765プロダクション決起集会が開催。男性ユニット・ジュピターがライバルとして登場するという、衝撃の発表が行われた。

8 『エヴァ』『ラインバレル』など6作が初参戦! 『スーパーロボット大戦L』紹介 9月3日
11月25日に発売されるDS『スーパーロボット大戦L』について紹介。初参戦となる「ヱヴァンゲリヲン新劇場版」など、作品ごとの戦闘画面が掲載されている。

9 『レディアント マイソロジー 3』にリタやロニも参戦! 歴代カノンノも仲間に 9月16日
PSP『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3』の新情報を公開。新登場キャラや、新戦闘システム"レディアント・ドライヴ"を中心にお届け。

10 新ストーリーでリチャードが仲間に! 『テイルズ オブ グレイセス エフ』続報 9月16日
PS3『テイルズ オブ グレイセス エフ』に登場する新たな衣装、秘奥義、ダンジョン、モンスターを掲載。またアクセルモードや予約特典などの情報も紹介している。

11 あの時に別の行動をしていたら!? 『タクティクスオウガ 運命の輪』新システム公開 9月3日

12 フェロモンショットで射抜け! 60人の女の子が迫る完全新作STG『ぎゃる☆がん』 9月14日

13 美琴が! 黒子が! 初春が! 佐天が! 『とある科学の超電磁砲』がゲーム化!! 9月26日

14 新たに加わったアクションをチェック! 『MHP 3rd』プレイレポを一挙掲載 9月17日

15 【CEDEC 2010】『アイマス2』ではココまでこだわる! かわいいアイドルの作り方 9月3日

16 『アイマス2』では律子プロデューサーがライバル!? TGSの試遊ヒントもお届け 9月16日

17 新作『アスラズ ラース』や『デビル メイ クライ』がカプコンの発表会で明らかに 9月16日

18 豪華声優陣、高校生活、妖との戦い! アドベンチャーRPG『つくものがたり』 9月9日

19 PSP『ティンクル☆くるせいだーす GoGo!』プレイレポ! 魅力や戦闘パートを解説 9月20日

20 新ストーリーのカギをにぎるキャラ・レンを紹介! 『ゴッドイーター バースト』 8月30日

21 『アイマス2』イベントレポ速報!! 961プロから男性ユニット!? 新春ライブも開催決定 9月18日

22 この出来で特典だとっ!? PSP『クル☆くる GoGo! STARLIT BRAVE!!』プレイレポ 9月24日

23 TPSへと生まれ変わった『フロントミッション エボルヴ』をいち早くプレイ!! 9月9日

24 ライトニングとカインが参戦! 『ディシディア』の新作が2011年に発売決定!! 9月13日

25 『ガンパレード・マーチ』がいよいよアーカイブスで配信開始!! 9月22日

26 AC『ブレイブルー CSII』は12月稼働! 『頭文字D』や『戦国大戦』もあるAMショー 9月9日

27 腐敗にまみれた魔界を世直し! 『魔界戦記ディスガイア4』2月24日に発売決定!! 9月17日

28 『テイルズ オブ グレイセス エフ』の発売日が決定! 豪華3大予約特典も紹介 9月7日

29 【ソニコミュ】PC『ソニコミ』衣装デザインコンテストの最終結果を発表! とりゃー!! 9月25日

30 これが最新の3DSラインナップ!! 発売予定作品のスクリーンショット集 9月29日

ニュースの裏側を大公開!!

DOLフラッシュバック

【座談会出席者】

アクティ 3DSをどうやって買おうか悩み中。通販もイイけど店頭で並ぶのもイイよね、でも2月発売なんだっけか。寒そう……。

キャナ☆メン 3DS触ってきました。「画面が飛び出るだけでしょ？」と思っていたけれど、逆にこっちの目が飛び出るおもしろさを体感。

●TGSはエルシャダイとゾンビに驚愕!?

キャナ☆メン：先月は東京ゲームショウ2010（TGS）というビッグイベントがあり、記事もたくさん掲載したのですが……ランキング内には5本と、意外に少なかったですね。

アクティ：今回のTGSの記事は、まんべんなくアクセス件数が多かったんですよ。ただ突出して多かった記事はありませんでしたね。新しいハードのニュースがまったくなかったことも一因でしょう。

キャナ☆メン：先月に発表された新しいハードのニュースは、ニンテンドー3DSだけですからね。

アクティ：9月29日の発表で集計期間が1日しかなかったのに30位に入ったのだから、注目度は高いですよ。

キャナ☆メン：TGSのニュース内では、やっぱりコンパニオンの写真特集が5位と最上位でしたね。ゲームの記事ではないですけれど（笑）。

アクティ：個人的な注目は、14位の『MHP 3rd』プレイレポートですね。思ったよりもブースが混乱していなかったのが印象的でした。やはり整理券を配布して試遊させていたからだと思われます。どちらかといえば、KONAMI、スクウェア・エニックス、セガのブース一帯のほうが混んでいました。特にセガはイベントをたくさん開催していたこともあり、土日の混雑はスゴかったですよ。

キャナ☆メン：今回は、来場者が過去最高となる20万人もあったことも影響しているのでしょうね。さて、その『MHP 3rd』プレイレポートですが、4人のハンターがそれぞれ違う切り口でプレイレポートを書いています。購入予定のユーザーは、発売の前に見ておいたほうがいいですよ。新アクションが追加されているし、『MHP 2nd G』で使っていた武器とはどう変わったのか、ということに興味がある人も多いでしょう。

アクティ：ちなみに電撃オンライン的には『エルシャダイ』が話題でした（笑）。プレスルームで、何度そのタイトル名を

電撃オンライン スタッフコメント

食欲の秋にあわせてゲームの秋が来ました。9月にはAMショー、東京ゲームショウ2010、そして任天堂カンファレンス2010と大きなイベントが3つあったわけです。それらが終わると、年末商戦に向けて、またイベントが多くなっていきます。楽しくもあり、大変でもある仕事のスキをついて、睡眠時間を削りながらゲームをするわけです。しかし、10月の時点で欲しいソフトが2桁に達しそうな今年の充実っぷりは異常。12月の『MHP 3rd』前にどれだけ処理できるのやら。(kbj)

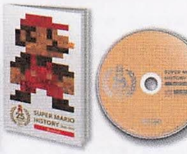
News & Goods Information

グッズの最新情報から最新ダウンロードコンテンツやキャンペーンまで、電撃ゲームスがオススメする情報をお届けする本コーナー。今号はスーパーマリオのスペシャルパックが見逃せない！

Goods マリオの思い出が詰まった特別パッケージが登場!

ファミコンソフト『スーパーマリオブラザーズ』の発売25周年を記念した特別パッケージが登場。『スーパーマリオブラザーズ1、2、3』と『スーパーマリオUSA』が遊べるWiiソフト『スーパーマリオコレクション』のほか、25年の歴史や過去の印刷物や未公開の開発資料などを掲載したブックレット、『スーパーマリオブラザーズ』から最新作『スーパーマリオギャラクシー2』までのゲーム音楽を収録したサウンドトラックCDがセットになっている。





DATA スーパーマリオコレクション スペシャルパック
- 対応機種：Wii ●発売日：2010年10月21日
- 価格：¥2,500（税込） ●ジャンル：ACT
- プレイ人数：1～2人

News 『ノーモア2』の須田剛一氏が映画「エル・トポ」を語る!

10月21日に発売予定のWii『ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル』の総監督である須田剛一氏と、活弁映画監督の山田広野氏が、映画「エル・トポ」のスペシャルトークショーに登場した。「エル・トポ」とは1970年に制作されたカルト映画で、製作40周年デジタルリマスター版（古い映画フィルムの色補正などを行う）が現在劇場公開されている。須田氏はこの映画の大ファンであり、『ノーモア★ヒーローズ』シリーズの制作時にもインスパイアされた部分があるという。須田氏は「その時代のタブーがふんだんに盛り込まれており、モノづくりの最果てというものを感じさせます。監督は公開後に糾弾を恐れて身を隠したという話もありますが、現在はネコとともに穏やかな余生を送っているらしいです（笑）。ぜひ若いうちに見ておいてほしい映画ですね」と語った。ちなみにこのトークショーの続きは、10月21日に下北沢ライブホールGARDENで開催されるイベント「HOPPER'S 4」（URL：http://www.grasshopper.co.jp/hoppers4/）にて行われる。





DATA エル・トポ
- 上映館：ヒューマントラストシネマ渋谷
- 上映中
- URL：http://www.el-topo.jp/

Goods 『エルシャダイ』のコラボジーンズがエドウインから発売

PS3/Xbox 360『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン』に登場するイーノックとルシフェルが着用しているジーンズが、エドウインから発売される。体にしなやかにフィットして、動きやすく、戦いやすく、疲れにくいという。またその独創的なデザインには、キャラクターの個性が息づいている。

DATA
EDWIN503ZEROシリーズ イーノックモデル（左）
EDWIN503ZEROシリーズ ルシフェルモデル（右）
- 発売日：2010年12月上旬
- 価格：¥13,650（税込）







Goods 『パックマン』デザインのドリンク、デザート、ノートブックが発売

『パックマン』生誕30周年を記念して、関連アイテムが続々と登場。明治乳業のドリンクやデザートの7商品には、パッケージにゲーム画面やゲームキャラがデザインされている。パッケージに印刷された二次元バーコードからサイトにアクセスすると、明治乳業コラボデザインの『パックマン』ゲームなどがダウンロードできる。またソーシャル育成ゲーム『PAC-MAN REBORN』では、不思議な生き物「コラボパック」が獲得できる。

手帳のブランド「モレスキン」からは、特別デザインのノートブック5種類が発売。ポケットサイズにはキャラクターが、ラージサイズには迷路が光沢でプリントされている。またギフトボックス入りのヴォラントノートブック4冊セットには、キャラクターがシルバーでエンボス加工されている。







明治乳業『パックマン』生誕30周年記念パッケージ
- メーカー希望小売価格：¥100（税込）～¥150（税込）
- 発売日：発売中（2010年11月末終了予定）
- 『PAC-MAN REBORN』URL：http://wpp.jp/pacman_reborn/

DATA パックマン限定版　モレスキンノートブック（全5種）
- 価格：¥1,995（税込）～¥4,410（税込）
- 発売日：2010年11月下旬予定
- URL：http://www.moleskine.co.jp/

News 『パックマン』に関するあらゆる物が一堂に集められた展示会を開催

古今東西のパックマンに関するものが一堂に集められた展示会が都内で開催された。アーケード、PC、家庭用ゲーム機ソフト100本以上のほか、80年代に米国で放映されたTVアニメや現在制作中の3D対応TVアニメなどを公開。試遊が可能なゲームもあり、ファンにはたまらないイベントとなった。



Goods 『クロヒョウ 龍が如く新章』とカップめんがコラボ!

PSP『クロヒョウ 龍が如く新章』と、エースコックのカップめん「鬼辛まぜそば 大盛り」がコラボを発表。カップ内にハガキが入っていたら「アタリ」となり、送付するとオリジナルこぶたウェア（Tシャツなど）がもらえる。ちなみにゲーム中でも、予約特典の「ヤングカムタイマガジン」で公開されているパスワードを入力することで、エディットキャラ用のこぶたウェアアイテムを入手できる。





DATA オリジナルこぶたウェアが当たる!「クロヒョウ 龍が如く新章」コラボキャンペーン
- 実施期間：2010年10月18日～対象商品がなくなりしだい終了
- 対象商品：鬼辛まぜそば 大盛り ●景品：オリジナルこぶたウェア
- 当選者数：100名様 ●URL：http://www.acecook.co.jp/campaign/kurohyo/

聞いたことか。

キャナ☆メン： ブースはとても豪華でしたね。白いベールがかかっていて、あの場所だけ異彩を放っていましたよ（笑）。

アクティ： コンパニオンが、デニムのショートパンツとヘそ出しルックという、とてもキワドイ格好だったしね。ほかに裏話はありますか？

キャナ☆メン： セガブースにゾンビの格好をした役者さん（？）がいたんですが、裏の関係者しか通れない通路でもゾンビ風の歩き方をしていたんですよ（笑）。お客さんは誰もいないのに、どこまで役に入り込んでいるんだ、と感心してしまいました。

●モザイクが取れたらまた1位に!?

アクティ： そのほかの記事を見ていきましょうか。まず1位は……見出しで釣りましたかね（笑）。でもタイトル自体の注目度はもともと高いですよ。セクシーな部分が魅力になっているのはもちろんですが、新納一哉さんが原案を、イメージエポックが開発を担当しているという部分でも注目を集めていると思います。おもしろいRPGをたくさん作ってきた人だから、いいゲームに違いないという安心感もあるのではないでしょうか。そろそろモザイクが取れた画像も公開できると思うので、そうなるとまた1位を取るかもしれません。

キャナ☆メン： 次に2位の“Vitamin X to Z”イベントですが、『Vitamin』シリーズに関しては、担当者がかなり力を入れているんです。特にイベントはどこよりも早くアップロードしています。

アクティ： たくさんの『Vitamin』ファンの方が、電撃オンラインの記事をずっと追っているそうです。『Vitamin』のイベント記事は、情報量も写真点数もかなり多いですからね。

キャナ☆メン： 3位は、やはりタイトル自体の話題性が影響しているでしょうね。コンシューマの最新ハードに登場、グラフィックがPC版から刷新、音声がフルボイスでアニメと同じキャスティング、といった魅力も大きいと思います。

アクティ： 記事では20数人もいるキャラクターをすべて紹介するなど、内容が濃くなっていることもあるでしょうね。電撃オンラインの編集部でも、購入予定者はかなり多いですよ。

キャナ☆メン： 4位の『ポケモン』ですが、現在トップページから関連ニュースの総まとめページにリンクを張っているんです。その影響で、過去の記事へのアクセス数が多くなっていますね。

アクティ： 9位の記事は、シリーズをプレイしているユーザーなら見逃せないですね。『テイルズ オブ』関連の記事は、相変わらず安定した人気がありますよ。

電撃オンライン スタッフコメント

ニンテンドー3DSの発売日＆価格が発表されましたねー！　E3 2010と今回のカンファレンスで僕はすでに2回触っているのですが、思っている以上に3Dのインパクトは大きいですよ！　気になるソフトですが、『パルテナ』と『nintendogs＋cats』は何も考えずに買ってOK！　まぁぶっちゃけ何を買っても3Dになるだけで楽しいと思いますよ。そしてイチオシは、本体内蔵の『ARゲームズ』。笑っちゃうほど未来の技術になっているので、早く製品版で遊びたいです！（カネキング）

『ポケットモンスター』が大差で1、2位独占!

電撃ゲームスランキング

RANKING



集計期間 8月30日～9月26日

『ポケットモンスター』がブラック・ホワイトともに150万本以上の売り上げを記録し、3位以下に圧倒的大差をつけた。2タイトルを合わせると約340万本にもなる。

Market

アスキー総研調べによる販売店の売り上げがわかる

ゲームソフト売り上げランキング

初登場タイトルは10本で、『ポケットモンスター』の次にランクインしたのは『クロヒョウ 龍が如く新章』。『Wii Party』は今号で100万本を突破した。

1 ポケットモンスターブラック

DS

■発売：㈱ポケモン/販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■10.09.18

月間：175万3652本
累計：175万3652本



新たな舞台と新たなポケモンが登場する、シリーズ完全新作。『ブラック』のパッケージには伝説のポケモン「レシラム」が描かれる。

2 ポケットモンスターホワイト

DS

■発売：㈱ポケモン/販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■10.09.18

月間：164万5787本
累計：164万5787本



『ホワイト』のパッケージに描かれるのは、物語のクライマックスで登場するポケモン「ゼクロム」。体内の発電機で電気を作り出す。

3 モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

PSP

■カプコン ■ETC ■¥3,990 ■10.08.26

月間：20万127本
累計：48万8558本



今号も20万本の売り上げを記録し、50万本の突破も間近となった。ダウンロードクエストも続々配信中で、ますます盛り上がりそうだ。

4 クロヒョウ 龍が如く新章

PSP

■セガ ■A・AVG ■¥6,279 ■10.09.22

月間：17万9650本
累計：17万9650本



力のみを信じる少年・右京龍也が主人公で、神室町での新たな物語を描く。迫力の喧嘩バトルや300分以上のイベントムービーは必見！

5 ワンピース ギガントバトル!

DS

■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,040 ■10.09.09

月間：17万9616本
累計：17万9616本



漫画やアニメで人気の「ワンピース」を題材にした4人対戦アクション。キャラクターを組み合わせて最強の海賊団を結成しよう！

順位	タイトル	発売元	ジャンル	価格	発売日	月間	累計	機種
6	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	16万8999本	102万5722本	Wii
7	METROID Other M（メトロイド アザーエム）	任天堂	ACT	¥6,800	10.09.02	6万5561本	6万5561本	Wii
8	遊戯王ファイブディーズ タッグフォース5	KONAMI	ETC	¥5,250	10.09.16	5万9515本	5万9515本	PSP
9	フロントミッション エボルヴ	スクウェア・エニックス	ACT	¥8,190	10.09.16	5万8626本	5万8626本	PS3
10	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.08.26	4万7876本	11万199本	PSP
11	Halo: Reach	マイクロソフト	STG	¥7,140	10.09.15	4万3123本	4万3123本	Xbox 360
12	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7～	SCE	ACT	¥4,980	10.09.02	3万7467本	3万7467本	PSP
13	スーパーマリオギャラクシー2	任天堂	ACT	¥5,800	10.05.27	3万7400本	84万8989本	Wii
14	太鼓の達人DS ドロロン!ヨーカイ大決戦!!	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	10.07.01	3万5448本	23万4284本	DS
15	モンスターハンターポータブル 2nd G【PSP the Best】	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	3万4006本	45万6805本	PSP
16	絵心教室DS	任天堂	ETC	¥2,800	10.06.19	3万93本	19万5045本	DS
17	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	スクウェア・エニックス	STG	¥3,990	10.09.02	2万7680本	2万7680本	PS3
18	デュラララ!! 3way standoff	アスキー・メディアワークス	AVG	¥6,090	10.09.22	2万6017本	2万6017本	PSP
19	トモダチコレクション	任天堂	ETC	¥3,800	09.06.18	2万2630本	331万9741本	DS
20	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	2万2050本	47万4199本	DS
21	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ボンバー	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.07.01	2万1663本	40万9321本	DS
22	Wii Fit Plus	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	2万980本	204万6760本	Wii
23	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	2万587本	399万1699本	Wii
24	初音ミク -Project DIVA- 2nd	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	2万130本	35万4046本	PSP
25	Another Century's Episode:R(アナザーセンチュリーズエピソード:R)	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	10.08.19	1万9884本	27万8766本	PS3
26	戦国BASARA3	カプコン	ACT	¥6,990	10.07.29	1万8991本	39万5380本	PS3
27	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	1万8094本	285万3238本	Wii
28	テトリスパーティープレミアム	ハドソン	PZG	¥3,990	10.08.05	1万7866本	6万9261本	DS
29	戦国BASARA3	カプコン	ACT	¥5,990	10.07.29	1万7538本	11万852本	Wii
30	牧場物語 ふたごの村	マーベラスエンターテイメント	SLG	¥5,040	10.07.08	1万6761本	17万3181本	DS

※電撃ゲームスランキングの価格はすべて税込です。

読者の声 『ポケットモンスター』は、初代の発売からもう14年もたったんですか……自分も年をとったんだなと、しみじみ思いました（32歳、男性）／電撃ゲームスは11月に変わるんですか!?　内容がどうなっているのか気になるので買ってみたいと思います（25歳、女性）

Readers 読者購入ランキング TOP30

電撃ゲームスの読者が購入し、遊んだタイトルのランキングがわかります!!

売り上げランキングと同じように、人気タイトルが1位、2位を獲得。ほかのタイトルはそのまま押し下げられた形だ。

順位	タイトル	機種	データ	Point	コメント
1	ポケットモンスターブラック・ホワイト	DS	■発売：㈱ポケモン／販売：任天堂 ■RPG ■¥4,800 ■10.09.18	24144 Point	 本誌読者にも『ポケットモンスター』の人気は高かった。全国のプレイヤーと対戦できる機能などがあり、大人も楽しめる工夫が施されている。
2	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	■カプコン ■ETC ■¥3,990 ■10.08.26	22476 Point	 前号では集計期間の短さもあり8位だったが、今号では2位に躍進！ だが1位の壁は高すぎた。しばらくは1位を取るのは難しいかも!?
3	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	PSP	■バンダイナムコゲームス ■RPG ■¥5,480 ■10.08.05	21478 Point	 前号は1位だったが、今号は人気タイトルに押されて3位に。売り上げランキングでは圏外となってしまったが、読者人気はまだまだ高い。
4	Another Century's Episode:R(アナザーセンチュリーズエピソード:R)	PS3	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥8,379 ■10.08.19	20014 Point	 売り上げランキングでは25位だが、こちらはまだ4位という高さを維持している。次号もトップ5にとどまることはできるか？
5	戦国BASARA3	PS3	■カプコン ■ACT ■¥6,990 ■10.07.29	17623 Point	 3位や4位のタイトルと同じように、売り上げランキングでは落ち着いてきた形だが、読者はまだまだ遊び倒しているようだ。
6	イースvs.空の軌跡 オルタナティヴ・サーガ	PSP	■日本ファルコム ■ACT ■¥6,090 ■10.07.29	16258 Point	
7	クロヒョウ 龍が如く新章	PSP	■セガ ■A・AVG ■¥6,279 ■10.09.22	15987 Point	
8	ラブプラス＋	DS	■KONAMI ■ETC ■¥4,800 ■10.06.24	15741 Point	
9	初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	■セガ ■ACT ■¥6,090 ■10.07.29	15210 Point	
10	BLUE ROSES 〜妖精と青い瞳の戦士たち〜	PSP	■日本一ソフトウェア ■S・RPG ■¥6,090 ■10.09.16	14321 Point	
11	TRICK×LOGIC シーズン2	PSP	■SCE ■AVG ■¥2,980 ■10.09.16	14132 Point	
12	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 〜光と影の英雄〜	DS	■任天堂 ■S・RPG ■¥4,800 ■10.07.15	13985 Point	
13	フロントミッション エボルヴ	PS3	■スクウェア・エニックス ■STG ■¥8,190 ■10.09.16	11354 Point	
14	メタルマックス3	DS	■角川ゲームス ■RPG ■¥6,090 ■10.07.29	10879 Point	
15	Halo: Reach	Xbox 360	■マイクロソフト ■STG ■¥7,140 ■10.09.15	10254 Point	
16	HOSPITAL. 6人の医師	Wii	■アトラス ■AVG ■¥6,980 ■10.06.17	9258 Point	
17	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	■スクウェア・エニックス ■RPG ■¥6,090 ■10.01.09	9103 Point	
18	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.08.26	8547 Point	
19	エンド オブ エタニティ	Xbox 360	■セガ ■RPG ■¥7,980 ■10.01.28	8014 Point	
20	ゼノブレイド	Wii	■任天堂 ■RPG ■¥6,800 ■10.06.10	7587 Point	
21	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER	PSP	■KONAMI ■ACT ■¥5,229 ■10.04.29	7214 Point	
22	METROID Other M (メトロイド アザーエム)	Wii	■任天堂 ■ACT ■¥6,800 ■10.09.02	6927 Point	
23	LAST RANKER (ラストランカー)	PSP	■カプコン ■RPG ■¥5,990 ■10.07.15	6100 Point	
24	ラブプラス	DS	■KONAMI ■ETC ■¥5,800 ■10.06.24	5714 Point	
25	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	PS3	■アークシステムワークス ■FTG ■¥7,140 ■10.07.01	5455 Point	
26	BLEACH〜ヒート・ザ・ソウル7〜	PSP	■SCE ■ACT ■¥4,980 ■10.09.02	4852 Point	
27	GOD EATER (ゴッドイーター)	PSP	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,229 ■10.02.04	4624 Point	
28	ワンピース ギガントバトル!	DS	■バンダイナムコゲームス ■ACT ■¥5,040 ■10.09.09	3010 Point	
29	TRICK×LOGIC シーズン1	PSP	■SCE ■AVG ■¥2,980 ■10.07.22	2714 Point	
30	WHITE ALBUM -綴られる冬の想い出-	PS3	■アクアプラス ■AVG ■¥7,140 ■10.06.24	2475 Point	

Market VS Readers 『ポケモン』に続いて『モンハン』！なんと贅沢な秋冬でしょうw

なにはなくとも、今回は『ポケットモンスターブラック』『同ホワイト』でしょう。先日開催された任天堂カンファレンス2010でも冒頭で説明された通り、2タイトル合算ではありますが、予約だけで188万本が集まり、発売初週で（発売日が土曜だったため、土日の2日間で）255万本を売るという大ヒットとなりました。また、その翌週には早くも300万本を突破、今回分の集計では合算で約340万本という数字を叩き出しています。『Newスーパーマリオブラザーズ』や『おいでよ！ 動物の森』といった大ヒットタイトルも多いDSですが、（やっぱり2タイトル合算ではあるのですが）このペースはそれらを上回る勢いだそうです。これから年末年始の商戦に向けて、軽く500万本達成！ というようなことになるのでしょうか？

また、読者購入ランキングでも『ブラック・ホワイト』が1位を獲得しました。ここ何作か、『ポケモン』のメイン層が低年齢化し過ぎているのではないかという懸念がささやかれていましたが、電撃ゲームスの読者がこれだけ支持しているのですからw それは杞憂に終わったようです。周囲で話を聞いてみると、購入の理由として「登場するポケモンが一新されている」ということをあげるユーザーが多かったです。「新しいのなら、久しぶりにやってみるか」ということなのでしょうか。それだけとは言い難いでしょうが、これが大きな理由になったとしたら、ゲームの事前情報が有効に機能した例として、ゲームメディアにかかわる人間としては嬉しいところです。

ほかには、『ポケモン』のインパクトが大きすぎてやや目立ちませんが、『ぽかぽかアイルー村』が約50万本に到達していることも見逃せないポイントではないかと思います。すでに『MHP 3rd』の発売日が発表されていて、なおかつそれほど遠いわけではないという状況で数字を伸ばしているということは、評価できるのではないかと思います。じっくりと数字を伸ばしていってくれれば、『モンハン』への別な入口ができて、『MHP 3rd』やそれ以降のタイトルにも大きく期待できるようになります。

それにしても早いもので、いよいよ年末商戦です。目玉と目されていたニンテンドー3DSの発売は2月になってしまいましたので、今年の年末商戦は『モンスターハンターポータブル 3rd』が席巻することになります。それはそれで当然だとは思うのですが、他にタイトルがまったくないというわけではありません。特にPSPタイトルを中心に、売り逃しのないように、1本でも多くゲームソフトが売れてくれないかと願うばかりです、はい。（倉西誠一／20101004160４）

読者の声 巻末企画の「編集部が語るゲームの思い出」が毎回楽しみです。ぜひ「わ」まで続けてほしい。いや、「ん」かな？（35歳、男性）／アイルーをペットとして飼ってみたい。本物のネコを飼っていますが、ぜんぜん言うことを聞いてくれないんだもん（19歳、女性）

いま読者がホットに遊んでいるタイトル&注目しているタイトルがまるわかり!!

読者人気&期待のソフトランキング TOP20

『ポケモン』は読者人気ランキングでも1位を獲得し、見事三冠を達成した。次号でも三冠獲得の可能性は高い。

読者人気ランキング

設問 最近一番遊んでいるゲームソフトを教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	ポケットモンスターブラック・ホワイト	DS	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	28254 Point
2	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	カプコン	ETC	¥3,990	10.08.26	23415 Point
3	クロヒョウ 龍が如く新章	PSP	セガ	A・AVG	¥6,279	10.09.22	16878 Point
4	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス)	PSP	バンダイナムコゲームス	RPG	¥5,480	10.08.05	15874 Point
5	モンスターハンター フロンティア オンライン	Xbox 360	カプコン	ACT	¥6,090	10.06.24	14256 Point
6	初音ミク -Project DIVA- 2nd	PSP	セガ	ACT	¥6,090	10.07.29	13854 Point
7	Another Century's Episode:R (アナザーセンチュリーズエピソード:R)	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥8,379	10.08.19	10235 Point
8	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT (ブレイブルー コンティニュアム シフト)	PS3	アークシステムワークス	FTG	¥7,140	10.07.01	9145 Point
9	GOD EATER (ゴッドイーター)	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.02.04	8687 Point
10	HOSPITAL. 6人の医師	Wii	アトラス	AVG	¥6,980	10.06.17	8245 Point
11	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	¥6,090	10.01.09	7914 Point
12	TRICK×LOGIC シーズン2	PSP	SCE	AVG	¥2,980	10.09.16	7100 Point
13	イースvs.空の軌跡 オルタナティヴ・サーガ	PSP	日本ファルコム	ACT	¥6,090	10.07.29	6587 Point
14	エンド オブ エタニティ	Xbox 360	セガ	RPG	¥7,980	10.01.28	6101 Point
15	コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2	PS3	スクウェア・エニックス	STG	¥3,990	10.09.02	5354 Point
16	METROID Other M (メトロイド アザーエム)	Wii	任天堂	ACT	¥6,800	10.09.02	5014 Point
17	モンスターハンターポータブル 2nd G [PSP the Best]	PSP	カプコン	ACT	¥2,100	09.12.24	4842 Point
18	LAST RANKER (ラストランカー)	PSP	カプコン	RPG	¥5,990	10.07.15	4625 Point
19	ラブプラス+	DS	KONAMI	ETC	¥4,800	10.06.24	3989 Point
20	戦国BASARA3	PS3	カプコン	ACT	¥6,990	10.07.29	3514 Point

期待のソフトランキング

設問 これから発売されるゲームで、遊んでみたいものを3つ教えてください





順位	タイトル	機種	メーカー	ジャンル	価格	発売日	Point
1	モンスターハンターポータブル 3rd	PSP	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	24101 Point
2	タクティクスオウガ 運命の輪	PSP	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11	19147 Point
3	スーパーロボット大戦L	DS	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.11.25	17521 Point
4	テイルズ オブ グレイセス エフ	PS3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02	16785 Point
5	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ	DS	バンダイナムコゲームス	A・RPG	¥5,040	10.10.28	15101 Point
6	ゴッドイーター バースト	PSP	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28	14534 Point
7	Fable Ⅲ	Xbox 360	マイクロソフト	RPG	¥7,140	10.10.28	14258 Point
8	グランツーリスモ5	PS3	SCE	RCG	¥7,980	10.11.03	13874 Point
9	アマガミ (エビコレ+)	PSP	エンターブレイン	AVG	¥5,040	今冬発売予定	13547 Point
10	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	PSP	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24	12147 Point
11	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	DS	任天堂	RPG	¥4,800	10.10.28	11982 Point
12	ファイナルファンタジーXIV	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年3月上旬発売予定	10410 Point
13	ファイナルファンタジー アギトXIII	PSP	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	9258 Point
14	ガンダム無双3	PS3	バンダイナムコゲームス	ACT	価格未定	2010年12月発売予定	8475 Point
15	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	PS3	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	発売日未定	8325 Point
16	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	PS3	KONAMI	SPG	¥7,980	10.10.28	7922 Point
17	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	PS3	アイレムソフトウェアエンジニアリング	A・AVG	¥7,140	今冬発売予定	7428 Point
18	龍が如く OF THE END	PS3	セガ	A・AVG	価格未定	発売日未定	6874 Point
19	とある魔術の禁書目録	PSP	アスキー・メディアワークス	ACT	¥6,279	11.01.27	6625 Point
20	カルネージハート エクサ	PSP	アートディンク	SLG	¥5,880	10.10.28	5258 Point

お便り大募集!! アナタの声が電撃ゲームスランキングに反映されます!

電撃ゲームスでは毎号、アンケートハガキやメールにて、読者のみなさんが最近購入したタイトルをお聞きしています。ゲーム市場全体で売れているタイトルと、ゲーム雑誌の読者が実際に買って遊んでいるタイトル、その違いをお楽しみください。また、タイトル名、機種だけでなく、そのソフトに対する熱い思いなども掲載を予定しています。アンケートハガキの自由欄およびメールの本文などに思いを書いて、ドシドシ投稿してください。

ハガキで投稿

読者購入ランキング、読者人気ランキング、期待のソフトランキングは、アンケートハガキ(P.114)からお答えください。22の「最近購入したゲーム」が読者購入ランキングに、25の「これから発売されるゲーム」が期待のソフトランキングに、27の「一番遊んでいるソフト」が読者人気ランキングとなります。ゲームタイトルや機種名は、できるだけ正確にお書きください。

メールで投稿

メールで投稿する場合は、件名を「電撃ゲームスランキング」にし、①最近購入したゲームソフトのタイトル・機種を3つ、②注目している発売前タイトル・機種を3つ、③最近一番遊んでいるゲームタイトル・機種を1つ、それぞれを記入のうえ下記のメールアドレスへご送信ください。

●メールアドレス games-ranking@ml.asciimw.jp

読者の声 インタビュー記事がたくさん載っていたので買いました。『タクティクスオウガ 運命の輪』の特集は読みごたえがありました(21歳、男性)/『ファイナルファンタジーXIV』がPS3で発売されたら、大特集してもらいたい。付録もあったらいいな(30歳、男性)



年末に向けて大作が増えてきました

電撃ゲームスレビュー

今回はレビューがこの形になってから丸1年ということで、通常のレビューに加えて、レビュアー達が心の底からおもしろいと感じたタイトルを紹介します。

今月のレビュータイトル

- ●VANQUISH(ヴァンキッシュ)
- ●キングダム ハーツ Re:コーデッド
- ●ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル
- ●毛糸のカービィ
- ●ロード オブ アルカナ
- ●東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～
- ●F1 2010

今号の1本



▶三上真司氏がディレクターを務めるハイテンションTPS。米国の危機を救うため、主人公のサム・ギデオンがロシアの新鋭兵器群に挑む！

VANQUISH（ヴァンキッシュ）

PS3 / Xbox360 ●発売元：セガ／開発元：プラチナゲームズ ●ACT ●￥7,980（税込）（記事はP.18） 10/21発売

ちょっくら序盤だけをプレイする予定でしたがヤメ時を見失ってしまい、気がつけばエンディングでした（笑）。いや、なにしろミッションの進ませ方が巧妙なんですよ！　1つをクリアすると先に進みたくなり、先に進むとザコがワラワラと群がってきて、ザコを倒すとボスが出現して……。エレベータに乗ったり、モノレールで移動したりと、場面転換はちょくちょくあるんですが、なんだか地続きのエリアを進んでいるような雰囲気。そりゃヤメ時もぶっ飛びますって。しかも、主人公のサムがいちいちカッコイイ！　どことなく変身ヒーローを思わせる未来的なバトルスーツ、ブーストを利用して高速で戦場を駆ける様子、カバーアクションで物陰に身を隠す姿。そしてクイックタイムイベントで披露してくれる驚異的な身体能力＆攻撃能力……。次のミッションでは、どんなハイパーアクションを見せてくれるのかワクワクしちゃうから困る。オレのヤメ時を返せ（笑）。

そんな話ばっかりではアレなんで、システム面の見どころについても少し。本作ならではの魅力といえば、やっぱりARモード（スローモーション状態）ですね。こちらの使い勝手もバツグン！　ブーストによる高速移動中、回避アクション中、障害物を跳び越えるカバーアクション中から発動でき、これを使って飛び掛ってきた敵を空中で撃ち落したときはかなりの快感でした。さらにフィールドで使うと破壊できる場所、巨大ボスとの戦闘では弱点箇所が見えちゃうので、さまざまな場面で活用することになります。そのほかウレシイ要素としては「CASUAL、NORMAL、HARD」に加え、「CASUAL AUTO」の難易度が用意されているところ。これは一番やさしい「CASUAL」の難易度にオートロックオン機能を加えたもので、敵に向かって銃を構えるとスナイパーライフルでも自動的に敵をロックオンできちゃいます！　しかも敵を倒すと自動的に別の敵をロックオンしてくれるので、もはや撃ちまくりの倒しまくり！　ゲーム性が変わってしまうくらいの印象で、猛烈にうまくなった気分が味わえます。TPSが苦手な人でも、この難易度なら本作の楽しさ、そして爽快感あふれる銃撃戦を堪能できるはず。少々気になる点としては、密度は濃いのですが本編のミッション数が少なめなところ。もっともっとこの凄まじいTPSで遊んでいたい気持ちになりました。（Z佐藤）

電撃ゲームスレビュー1周年記念 心底おもしろかったレビュータイトル ベスト3



コーナー1周年を記念して おなじみのレビュアー4人に おもしろかったタイトルを あげてもらいました ちなみに次号はレビューも進化!?

リチョーよしみ

❶バットマン アーカム・アサイラム



とにかくバットマンがカッコよすぎ！　単なるパンチやキックでさえ見惚れてしまうほどです。難易度をイージーにしてもけっこう苦戦しましたが、アクションの楽しさのほうが勝って難しさは気になりませんでした。バットラングなどのガジェットも痛快で、バットマンの武器って超便利！　と再認識。コミック、ゲーム、映画とどれも楽しめるアメコミは贅沢ですね。

❷アラン・ウェイク

現実と虚構があいまいになっていく様子が、テレビの音声や壁の落書きなどの細かい部分で表現されており、プレイしているうちに画面の前の私まで虚構に迷い込んだ気分になりました。ストーリーと演出と操作性、すべてが一体となって醸し出す不気味な雰囲気もお気に入りです。

❸HEAVY RAIN－心の軋むとき－

どんだけ洋ゲーが好きなのというラインナップになってしまいましたが……。ゲームの進行方法に大変驚いた1本ですね。最近のゲームはよく「映画のよう」と表現されますが、本作はグラフィックだけでなく、「プレイヤーキャラが死亡してもゲームが続行し、オートセーブなためやり直しもきかない」というシステムが映画のような緊張感を生んでいました。

N

❶ゴースト トリック



このゲームは私にとって大ヒットでした。制限時間内に謎を解かなければならない緊張感や、いくつもの仕掛けが連鎖的に作動していくこの快感!!　見た目、性格、動きのすべてが個性的すぎるキャラクター達も、私の心を完全にワシづかみですとも！　そしてストーリー後半で明かされる衝撃の真実！　叙述トリックにどっぷりはめられていた私は心底驚かされました。こんなにおもしろいと感じたゲームは久しぶり。このゲームに出会えたことに感謝です！

❷BAYONETTA（ベヨネッタ）

すがすがしいほどスタイリッシュ！　徹底的にセクシー！　なにより魔獣召喚時の際どいアングルは衝撃的でした。カーマーボコー！　当時はイージーモードでないと難しくて進めませんでしたが、今あらためてやってみると、コンボを考えながら戦うのが楽しすぎてもう!!　音楽も映像も素晴らしく、美しいゲームでした。

❸斬撃のREGINLEIV（ザンゲキのレギンレイヴ）

巨大な敵を切り刻み、ハンマーでぶっ飛ばす爽快感はハンパじゃなかった。Wiiリモコンとヌンチャクの使い分けも楽しい。ずっと両腕を水平に保って弓を打つモーションを繰り返していたため、両腕が筋肉痛になったのはいい思い出。

ユート

❶極限脱出 9時間9人9の扉



Vol.4で担当させてもらったタイトルで、付けた点数は95点でした。レビューでプレイしたタイトルのなかで一番ハマったと言ってもいいぐらいかも。『FFXIII』の作業でテンパってたのに、それを放置してプレイしてたほどでした（笑）。キャラクターデザインやストーリーが好みだったのはもちろん、プレイすればするほど明らかになっていく真実をすべて知ろうと、必死になっていました。発売してもう10カ月がたちましたが、今でもオススメできる1本です！

❷デススマイルズII X ～魔界のメリークリスマス～

Vol.9で担当し、点数は90点を付けてました。ゴスロリ姿の女の子達が自機というのがイイですよね！　萌え!!　元々STGは好きなんですが、本作はキャラと雰囲気がかなり好みでした。ちなみにこの『デススマII』とは関係ないですが、これまでのレビューのおかげで敬遠していたTPSやFPSといったジャンルの楽しさが、少しわかるようになりました。

❸スーパーロボット大戦NEO

モーレツに熱血してる！　騎士道大原則ひとつ!!　これが言いたかっただけです（笑）。参戦作品が世代的にどストライクで感動した記憶があります。Vol.2で担当して、85点でした。

ツヅライ

❶ゴースト トリック



「トリック」と「アヤツル」を使った謎解きのギミックが非常に秀逸。命あるものにはトリックことはできないというのもユニークですね。また、それに伴うストーリーも非常におもしろく、トリックを解明する前から気になりました。そしてもう1つ、本作を語るうえではキャラクターは欠せない要素の1つ。どのキャラクターも魅力的ですが、ミサイルのかわいさはやばい！

❷戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

兵科が多くなり慣れるまでには時間はかかりますが、理解すると戦術に組み込めるようになり、楽しさが格段にアップします。また、前作に登場したキャラクターが再び登場するなど、ファンにはたまらない要素も好感触。いい部分はそのままに、改良すべきところは改良し、正統な進化を果たした作品だと思います。

❸ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル

今回のレビューでプレイした本作ですが、いきなりランクイン。前作からのおもしろさはそのままに、ロボットバトルありレースバトルありと多彩。2Dのミニゲームで「これは『ノーモア★ヒーローズ』」だと思わせる仕様も個人的にはグッドです。やり出したら止まらなくなるゲーム性も本作ならでは。次の展開が気になる！

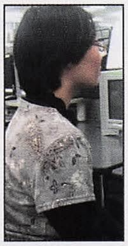
レギュラーレビュアー

担当タイトル
- キングダム ハーツ Re:コーデッド … リチョーよしみ
- ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル … ツヅライ
- 毛糸のカービィ ……………… N、ユート
- ロード オブ アルカナ ……………… ユート
- 東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～ … 葛城亮
- F1 2010 ……………… 葛城亮



リチョーよしみ
●年齢：25歳 ●出身地：東京都 ●性別：女
●好きなゲームジャンル：A・AVG&TPS

『ポケモンブラック・ホワイト』が編集部で熱い!! 耳をすませばそこかしこから、手持ちのポケモンやジムリーダーの話題が聞こえてきます。Nさん、『ポケモンブラック』限定のポケモンを交換して！



N
●年齢：23歳 ●出身地：東京都 ●性別：女
●好きなゲームジャンル：RPG

『ポケモンブラック』を手に入れ、毎日電車でせっせとすれ違っています。深夜の終電でも30人くらいとすれ違えてしまう現実に、ポケモンの普及率が携帯に並ぶ日も近いような気がしてきた秋の日の夜。

キングダム ハーツ Re:コーデッド

DS ●スクウェア・エニックス ●RPG ●¥5,490（税込）（記事はP.86） 発売中（10/7発売）



◀モバイル用の『キングダム ハーツ コーデッド』をDSに移植。ただの移植ではなく、物語以外のシステム面は一新されている。

85 シリーズファンには懐かしさも
クリア ▶ × ｜ プレイ時間 ▶ 9時間

今作は、『1』のストーリーが記憶されたメモの中を冒険することになるので、マップや敵などは見覚えのあるものが多く登場します。『1』が好きな人ならそれだけで嬉しいですね。イベントムービーも見ごたえバッチリ。序盤からディズニーキャラクターの出番が多いのもグッド。レベルアップなどのチップをボードにはめ込んでソラを強化していく「ステータスマトリックス」は、チップを入れ替えれば、どの能力を高くするかをいつでも変更できる点がおもしろいです。もちろん、シリーズおなじみのアクションバトルも爽快。ただ、訪れるワールドによってシューティングになったり、コマンド入力形式になったりとシステムが変わるのは、多彩に感じる反面、操作を覚えるのが少し面倒。（リチョー）

90 携帯機『KH』の集大成がここにあり
クリア ▶ ○ ｜ プレイ時間 ▶ 15時間

モバイル、ＤＳ、ＰＳＰでリリースされた、『ＫＨ』の携帯機3部作。そのオイシイところを寄せ集めて完成されたのが本作といった感じ。『KH358/Days』（DS）にあったカスタマイズの楽しさと、『KHBbS』（PSP）にあったバトルの爽快感が見事に調和して、終始マンネリ化することなく遊べる。総合的な遊びやすさはシリーズでも屈指のデキだと思うし、トロフィーや100階層ダンジョンなど、やり込み要素が充実しているのも◎（やり込み要素の一部はすれちがい通信が絡むが、1人プレイでもコンプリート可能）。ファンサービスのシークレットムービーは今回も非常にそそられる内容。元となったモバイル版がプレイできなかった人も、気軽にプレイできるのはうれしいでしょう。（スズタク）

ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル

Wii ●マーベラスエンターテイメント ●ACT ●¥7,140（税込）（記事はP.134） 10/21発売



◀前作で全米殺し屋ランキングの1位に輝いたトラヴィスが、親友であるビショップの死を聞き、再び殺し屋の頂点を目指す。

90 ダークでコミカルな世界にもう夢中
クリア ▶ ○ ｜ プレイ時間 ▶ 7時間

前作『ノーモア★ヒーローズ』のダークでコメディタッチな世界観が今作でより一層パワーアップ。スポット参戦ですが、プレイヤーキャラクターもトラヴィスを含む3人となり、変化に富んだ戦闘が楽しめます。街中を自由に移動できないので自由度は少し狭まった気はしますが、テンポは確実によくなりました。また、アルバイトやトレーニングのほとんどが2Dのミニゲームになっていて、しかも完成度が高く種類も多いので、本編そっちのけでハマれます。難易度が最初から選べてプレイ時間も6～7時間ほどでクリアが可能と、サクっと遊べる点も好印象。少し難点をあげるとすれば、戦闘中のカメラワークとボタン配置。戦闘が楽しいだけに、この部分でストレスを感じさせてしまうのは惜しい。（ツヅライ）

80 濃い世界観に酔いしれろ！
クリア ▶ ○ ｜ プレイ時間 ▶ 10時間

なんと素晴らしきかな、この世界観よ！　シリアスさとギャグが融合したシナリオや、ブッ飛んだキャラがとにかく魅力的。各要素はハチャメチャながら、全体として1つの完成形を感じ取れる世界観に、開発者の天才的なセンスを見た。このよさが万人受けするとは思えないため、点数は控えめにつけたが、ツボにハマる人なら+10点と思っていい。なお、本作からでも話を楽しめないことはないが、細かい描写を理解するために前作を先に遊んでおくことをオススメしたい。ACTとしては前作同様で、奥深さこそないが味わい深く、かつ爽快。オープンワールドの廃止などの改良点も成功している。欲を言えばもう少しステージ数が欲しかった気はするが、これだけパワーが詰まっていれば不満は残らない。（城イドム）

毛糸のカービィ

Wii ●任天堂 ●ACT ●¥5,800（税込） 発売中（10/14発売）



◀今度のカービィの冒険は、毛糸と布の世界！ 毛糸となったカービィが、消防車やロケットなど、いろいろな姿に変身して冒険する。

80 絵本をプレイしているみたい
クリア ▶ ○ ｜ プレイ時間 ▶ 7時間

敵に攻撃されても、穴に落ちても、集めたアイテムを落としてしまうだけでゲームオーバーにならないので、どんなにアクションが苦手な人でも、時間さえかければまずクリアできます。協力プレイも可能なので、ゲーム初心者の子供が遊ぶのにピッタリな感じ。ただし高評価でのクリアを目指したり、各ステージに隠されている「たからもの」を探したりしていると難しく感じる部分もあるので、大人でもほのぼのとしながら楽しめそうです。吸い込みアクションがないので、これまでのカービィとはプレイ感覚がかなり違いますが、デデデ大王やメタナイト、ワドルディなどのおなじみの敵キャラクターが、本作の世界で毛糸の姿で動き回っているのにはとても癒されました。のんびり遊びたい人にオススメです。（N）

85 雰囲気も難易度も“ほんわか”って感じ
クリア ▶ ○ ｜ プレイ時間 ▶ 8時間

カービィのウリであるコピー能力がないので、基本的にはこれまでのシリーズとは別物という見方のほうがいいかも。メタモル能力や、毛糸で巻き取った敵の投げつけなど、これまでのシリーズにあった能力や行動に似ているものもあるけどね。ステージは全体的に短めでサクサク進むうえ、ギミックもカンタンなものが多くて遊びやすい。さらに、敵の攻撃に当たったり穴に落ちたりしても所持しているビーズが減るだけと、かなりライトユーザー向けの作りな印象かな。ただ、収集要素などのコア向け要素もあるのでユルイだけではない。個人的には、デデデ大王戦やメタナイト戦＆ステージなど、懐かしいBGMが収録されていたのがツボ。アイテムを入手すれば「コレクション」でいつでも聴けるのもイイ！（ユート）

ゲストレビュアー

担当タイトル
- キングダム ハーツ Re:コーデッド … スズタク
- ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル … 城イドム
- ロード オブ アルカナ ……………… ガチャ
- 東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～ … ライターM
- F1 2010 ……………… 飯塚

スズタク
●年齢：21歳 ●出身地：東京都 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：RPG&ACT

『DQ』好きな母と、『ロックマン』好きの父の間でゲーム人生を有まれる。ゆえに好きなジャンルはRPG&ACT。本誌では主に『FF』や『KH』シリーズを担当中です。最近は、心の名作『黄金の太陽』の続編発売日を知って、浮き足立つ毎日です。

城イドム
●年齢：長老格（？） ●出身地：神奈川県 ●性別：男
●好きなゲームジャンル：STG&ACT

最近のゲームも好きだが、最も愛を感じるのは'80年代のSTGやACTだ。『ノーモア★ヒーローズ2』に収録されていたレトロ風味なミニゲームはツボが押さえられており、ミニゲームだけでもワリカシ楽しめた。レトロ風味、侮りがたしナリ。



ユート

●年齢：26歳　●出身地：大阪府　●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&A・RPG

『ポケットモンスター』に絶賛ハマリ中のユートです。主人公はもちろん女です！　ただ、プレイできる時間がなく、まだバッジ3個とかですが。新ポケモンには好みのデザインが多いから、早く育てたいですワ。



ツヅライ

●年齢：25歳　●出身地：東京都　●性別：男
●好きなゲームジャンル：RPG&ACT&FPS

もうすっかり秋…というか冬の気温にまでなっているように思える今日この頃。さて、ついに発売された『FFXIV』。ただいま絶賛プレイ中です！　やっぱり新しい世界を冒険するのはいいですね！



葛城亮

●年齢：26歳　●出身地：千葉県　●性別：男
●好きなゲームジャンル：S・RPG&3D STG

Vol.12の近況で書いた『シヴィライゼーション4』に続き、今度は『ヨーロッパユニバーサリス』というPC用の歴史ゲームを購入。大学時代、歴史を専攻していたこともあり、こういうのも大好きなんです。

ロード オブ アルカナ

PSP　●スクウェア・エニックス　●ACT
●¥5,980（税込）
（記事はP.76）
発売中（10/14発売）



◀著名イラストレーター陣が描くモンスターが美しいACT。モンスターを倒して素材を集め、より強い武具を作成しよう。

80　クリア▶×　プレイ時間▶9時間
バトルアーツが出揃ってからがキモ

片手剣や両手斧など、5種類ある武器はそれぞれの武器の個性付けが強く、使えば使うほど味が出てくるのは楽しい。スレイヤーのレベルや武器の熟練度が低いうちは、攻撃パターンのバリエーションが少なかったり、移動速度や回避などのキャラクター動作が遅かったりする部分はあるけど、レベルが上がって、バトルアーツが出揃ってくれば、できることがだんだん増えていくので、そこまではプレイしてほしいかな。また、マジックカードとアルティメットカードを装備すれば、武器だけで戦っているときとはまた違う戦略が組み立てられるのは○。演出やBGMなど、ゲーム全体の雰囲気もカッコイイ。ただ、サクリファイス（敵のコアを入手するシーン）をカットできないなどの不満な部分もある。（ユート）

85　クリア▶×　プレイ時間▶30時間
武具の作り込みが秀逸

アルカナをめぐる神魔霊獣との戦いという重厚な世界観にバッチリの騎士風の武具が次々と出てくるので、魔物をドンドンを倒していって素材を集め、新しいものを作りたくなります。魔物との戦闘もパズル的な要素が結構あって、倒すのに一瞬のヒラメキが必要なのもおもしろいです。また、各武器のアクションにも注目してほしいですね。武器系統は5種類が用意されていますが、どれも違いが明確に出ているので全部触ってみたくなります。ちなみに僕のオススメは片手棍。蹴り技をからめたコンボが最高に気持ちいいんです。ただ、個人的に惜しいと感じたのが中盤辺りからのゲームバランス。難易度が突然上がったように感じ、レベルを上げるためにクエストをする機会が増えたのがやや面倒でした。（ガチャ）

東京トワイライトバスターズ ～禁断の生贄帝都地獄変～

DS　●スターフィッシュ・エスディ　●AVG
●¥5,040（税込）
発売中（10/14発売）



◀80～90年代に高い技術力を誇った開発チーム・ウルフチームの、PC-98最後の名作AVGがコンシューマに初移植された！

70　クリア▶×　プレイ時間▶15時間
シンプルだけど意外とシビア

本作のプレイ時間の大半を占める探索パートでは、制限時間を気にしつつも、目の前の謎を解くのに試行錯誤するのが楽しいです。また、最大4人のパーティ編成のうち、固定メンバーとなる主人公以外に戦闘や探索、サポートなど、特徴のあるキャラクターを自由に連れて歩けるのは便利。ただ、ホラー要素の強いシナリオはとても楽しめたものの、1つの章が終わったあとに何をすればいいのかが曖昧で、適当に時間を潰しているうちに突然シナリオが進むのが気になりました。また、舞台となる大正時代の東京は、行き来できる場所が多いうえに複雑な構造になっていて、どこをどう経由していけば目的地に着けるかを把握するのが非常に困難。せめてもう少し移動方法が楽だったらよかったんですが。（葛城亮）

75　クリア▶×　プレイ時間▶8時間
悲鳴を上げたくなるほどの難しさ

大正時代の帝都を舞台に描かれる怪奇と幻想のAVG。ウルフチーム（PCゲーム全盛期のソフトハウス）最後の作品と聞いて思わずウルっとしてしまうような、30代以上のゲーマーにオススメの1本。15年前のPCゲームを移植しただけあって、全体的な地味さは否めない。だが、AVGパートとリアルタイムアクションパートの2部構成など、1990年代の作品とは思えないシステムが随所に盛り込まれている。基本的にはPC-98版にあったバグを取り除いた完全版で、難しさは当時のまま。タッチペン操作は良好だが、アイテム発見時のメッセージが仲間への指示に割り込んでしまう点が気になった。昨今のゲームと比べると敷居が高く、不親切な点もあるものの、"脱出ゲーム"的な達成感が味わえる。（ライターM）

F1 2010

PS3 Xbox360　●コードマスターズ　●RCG
●¥7,770（税込）
発売中（10/7発売）



◀FIA公認の「F1」RCG最新作。弱小チームからF1レーサーとしてのキャリアを積み、トップチームのシートを勝ち取ろう。

85　クリア▶×　プレイ時間▶7時間
アシスト機能で初心者でも安心！

ドライビングアシスト機能を有効にすることでクラッチやブレーキなどの操作が一気に簡略化されるため、自分のようなRCG初心者でも安心してプレイできました。また、マシンのセットアップもいくつかパターンが用意されており、走行中にリアルタイムで変化する天候に合わせてプレイヤーが選択するだけで変更できるのはうれしいところ（もちろん、自分で細かく設定することも可能）。さらに、レースに勝ち進んでいくとメディアから取材を受けることがあり、取材時の回答しだいでは所属チームや相手に影響を与えるのもおもしろい。しかし、一方でゲームの開始後にすぐにレースに放り出されてしまい、ドライビング操作のチュートリアルなどが行われないのは少し不親切な気もしました。（葛城亮）

90　クリア▶×　プレイ時間▶7時間
これまでのF1ゲームでは最高峰

RCGの名門メーカー、コードマスターズが作るF1ゲームの進化形。F1をモチーフにしているからといってリアルすぎず、かといってカジュアルすぎない、絶妙なチューニング具合が同社らしい。レース中に天候が変化し、コース上にできた水たまりを避けるために新たなラインを考える必要があるなど、レースが単調になりにくいのはうれしい。また、アシスト機能をフル活用すれば、まるで一般車に乗っているかのように初心者でもドライビングできる点は、F1のすそ野を広げる意味でもうれしいところ。もちろん、アシストをすべてカットすれば針の穴を通すような繊細なコントロールが要求されるマシンに早変わり。気になる点があるとすれば、フォーミュラマシンとしては少々頑丈すぎるところか。（飯塚）

ガチャ

●年齢：29歳　●出身地：千葉県　●性別：男
●好きなゲームジャンル：ACT&RPG

どんなジャンルのゲームにも手を出す雑食ライター。ソーシャルゲームの記事をやってからはモバゲーやグリーにどっぷりハマってます。充電しているとき以外は、1日中ケータイをいじってることも……。最近これでいいのかと悩み始めています。

ライターM

●年齢：30代後半　●出身地：東京都　●性別：男
●好きなゲームジャンル：SLG&ACT&STG

電撃PS初期から在籍しているライターで、スポーツものや目が回る3D系以外なら、ハードを問わずになんでも手を出す。ゲームと人生を秤にかけて、ゲームを選んだおバカさん。某旅団のお仕事をはじめ、電撃各誌で紹介記事をメインに執筆中。

飯塚

●年齢：32歳　●出身地：神奈川県　●性別：男
●好きなゲームジャンル：RCG&STG&ACT

meganeの名前でも活動しているXbox 360大好きっ子です。次号から誌面が縦組みネームになるのにあわせて、名前を本名にしようかと画策中。べ、別にmeganeのままだと6文字も取るので調整が難しいからとかじゃないんだからね！

New Soft Schedule

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税込です。
※今号の掲載タイトルは、右にページ数を記載してあります。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.114の読者アンケート記入の際にご使用ください。

ニンテンドーDS

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
1	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川書店	¥6090/AVG	
2	21日	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする DXパック	角川書店	¥9030/AVG	
3	21日	マル合格資格奪取! ケアマネジャー試験	メディアファイブ	¥4200/ETC	
4	28日	ザックとオンブラ まぼろしの遊園地	KONAMI	¥4980/AVG	
5	28日	わんニャンどうぶつ病院	日本コロムビア	¥5040/AVG	
6	28日	黄金の太陽 漆黒なる夜明け	任天堂	¥4800/RPG	
7	28日	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ	バンダイナムコゲームス	¥5040/A・RPG	66
8	28日	Solatorobo ソラトロボ それからCODAへ コレクターズエディション	バンダイナムコゲームス	¥7140/A・RPG	66

11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
9	3日	ラジアントヒストリア	アトラス	¥6279/RPG	140
10	4日	ド根性小学生 ボン・ビー太 裸の頂上ケツ戦!! ビー太VSドクロでい!	バンダイナムコゲームス	¥5040/A・AVG	
11	11日	クラフトママ	オフィスクリエイト	¥5040/ETC	
12	11日	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	¥4980/ETC	
13	11日	ぷよぷよ7 スペシャルプライス	セガ	¥2940/PZG	
14	11日	たまごっちのなりきりチャレンジ	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	
15	18日	維新の嵐 疾風龍馬伝	コーエーテクモゲームス	¥5040/AVG	
16	18日	ソニック カラーズ	セガ	¥5040/ACT	
17	18日	もっと! スティッチ! DS リズムでラクガキ大作戦♪	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5040/ACT	
18	18日	スーパーカセキホリダー	任天堂	価格未定/RPG	
19	25日	かわいい子猫DS3	エム・ティー・オー	¥5040/SLG	
20	25日	高橋書店監修 最頻出!SPIパーフェクト問題集DS 2012年度版	元気	¥3129/ETC	
21	25日	極上!!めちゃモテ委員長 MMマイベストフレンド!	KONAMI	¥5250/ETC	
22	25日	パワプロクンポケット13	KONAMI	¥5250/SPG	
23	25日	DS-PICOシリーズ サンリオピューロランド ワクワクおかいもの ステキなお部屋をつくりましょ	コンパイルハート	¥5040/SLG	
24	25日	歴史大戦ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	セガ	¥5040/ACT	
25	25日	スーパーロボット大戦L	バンダイナムコゲームス	¥6090/S・RPG	147
26	25日	みんなとキミの ピラメキーノ!	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	
27	25日	マル合格資格奪取! TAC公務員試験(国家II種)	メディアファイブ	¥4800/ETC	

12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
28	2日	ペンギンの問題 ザ・ワールド	KONAMI	¥5250/ETC	
29	2日	マリオvs.ドンキーコング 突撃!ミニランド	任天堂	価格未定/ACT	
30	2日	桃太郎電鉄WORLD	ハドソン	¥5460/TBL	
31	2日	メタルファイト ベイブレード 頂上決戦!ビッグバン・ブレーダーズ	ハドソン	¥5229/ETC	
32	2日	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT	180
33	2日	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦 超限定版ガンプラBOX	バンダイナムコゲームス	¥6279/ACT	180
34	2日	クレヨンしんちゃん ショックガ〜ン! 伝説を呼ぶオマケ大ケツ戦!!	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT	181
35	2日	のりのり♪リラックマ 〜ヒットソング音楽祭〜	ロケットカンパニー	¥5040/ETC	
36	9日	A列車で行こうDS ナビゲーションパック	アートディンク	¥6300/SLG	
37	9日	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	セガ	¥5040/ACT	
38	9日	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア 初回限定版	セガ	¥5670/ACT	
39	9日	不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス	チュンソフト	¥6090/RPG	
40	9日	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	¥6800/RPG	
41	16日	プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル	アルヴィオン	¥4800/ETC	
42	16日	プーペガールDS2 スウィートピンクスタイル 限定版(仮)	アルヴィオン	¥6400/ETC	
43	16日	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル	アルヴィオン	¥4800/ETC	
44	16日	プーペガールDS2 エレガントミントスタイル 限定版(仮)	アルヴィオン	¥6400/ETC	
45	12月	KORG M01(Amazon.co.jp専売)	DETUNE	¥5980/ETC	

2010年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
46	2010年	デトロイト・メタル・シティDS〜デス・シャウト〜	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/ETC	
47	2010年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定/RPG	
48	2010年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定/AVG	

2011年初頭発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
49	初頭	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040/AVG	

2011年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
50	6日	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	スクウェア・エニックス	¥5980/RPG	158
51	27日	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川書店	¥6090/ETC	
52	27日	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン DXパック	角川書店	¥9240/ETC	

2011年2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
53	2月	電撃学園RPG Cross of Venus SPECIAL(仮)	アスキー・メディアワークス	¥6300/A・RPG	

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
54	冬	シャイニング・レジェンド	ブルーサイド	価格未定/A・RPG	

2011年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
55	春	ジュエルペット新作(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/未定	
56	春	学研 中国語三昧DS 聴きトレ&書きトレ(仮)	学研	価格未定/ETC	
57	春	学研 ハングル語三昧DS 聴きトレ&書きトレ(仮)	学研	価格未定/ETC	
58	春	逆転検事2	カプコン	価格未定/AVG	
59	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定/未定	
60	春	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
61	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
62	2011年	えいごで旅する リトル・チャロ(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
63	2011年	カービィ(仮)	任天堂	価格未定/ACT	
64	2011年	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定/ACT	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
65	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/ACT	
66	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
67	発売日未定	GT-D -Racing-(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/RCG	
68	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定/FTG	
69	発売日未定	だっこして!チンパンジー	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ETC	
70	発売日未定	ローラーエンジェルス 〜パシャッと大作戦〜	スターフィッシュ・エスディ	¥5040/ACT	
71	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定/SPG	
72	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定/ACT	

ニンテンドー3DS

2011年春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
73	春	FISH ON(仮)	アスキー・メディアワークス	価格未定/SPG	54
74	春	キュービック ニンジャ(仮)	AQインタラクティブ	価格未定/PZG	54
75	春	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/SLG	
76	春	ジュエルペット3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/ETC	
77	春	スーパーストリートファイターIV 3D Edition	カプコン	価格未定/FTG	54
78	春	戦国無双 Chronicle	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT	55
79	春	Asphalt 3D(仮)	KONAMI	価格未定/RCG	54
80	春	ウイニングイレブンシリーズ	KONAMI	価格未定/SPG	
81	春	プロ野球スピリッツシリーズ	KONAMI	価格未定/SPG	55
82	春	上海3Dキューブ(仮)	サンソフト	価格未定/PZG	
83	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定/未定	
84	春	とびだす!パズルボブル 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定/PZG	55
85	春	スーパーモンキーボール 3D(仮)	セガ	価格未定/ACT	55
86	春	EST(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/未定	
87	春	Fishing(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/未定	
88	春	STEEL DIVER	任天堂	価格未定/ACT	56
89	春	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	57
90	春	nintendogs + cats	任天堂	価格未定/ETC	56
91	春	Pilotwings Resort(仮)	任天堂	価格未定/ACT	56
92	春	OMEGA FIVE(オメガファイブ)(仮)	ハドソン	価格未定/未定	
93	春	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定/未定	
94	春	DECA SPORTA EXTREME (デカスポルタ エクストリーム)(仮)	ハドソン	価格未定/SPG	56
95	春	ダブルペンスポーツ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	57
96	春	リッジレーサー3D	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	57
97	春	アニマルリゾート(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定/ETC	57
98	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定/ACT	
99	春	もっと目で右脳を鍛える 速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定/ETC	
100	春	Ghost Recon Tactics(仮)	ユービーアイソフト	価格未定/SLG	57
101	春	Combat of Giants ダイナソー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定/AVG	57
102	春	スプリンターセル 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定/ACT	57
103	春	ドライバー 3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定/RCG	57
104	春	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	価格未定/AVG	56
105	春	ランナバウト for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/ACT	

2011年夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
106	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定/ETC	

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
107	2011年	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定/SLG	
108	2011年	剣と魔法と学園モノ。3D×3D(仮)	アクワイア	価格未定/未定	
109	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定/S・RPG	
110	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定/ETC	54
111	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定/ACT	55
112	2011年	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定/未定	
113	2011年	死神鬼(仮)	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定/未定	
114	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定/STG	55
115	2011年	テトリス(仮)	ハドソン	価格未定/PZG	
116	2011年	BONK(仮)	ハドソン	価格未定/未定	
117	2011年	ボンバーマンシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定/未定	
118	2011年	テイルズ オブ ジ アビス(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG	57
119	2011年	プロ野球 ファミスタ2011(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG	
120	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/RPG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
121	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
122	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定/未定	
123	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定/未定	
124	発売日未定	女神異聞録デビルサバイバー(仮)	アトラス	価格未定/未定	
125	発売日未定	BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D	カプコン	価格未定/ACT	54
126	発売日未定	BIOHAZARD REVELATIONS	カプコン	価格未定/ETC	54
127	発売日未定	ロックマン DASH3 PROJECT	カプコン	価格未定/RPG	57
128	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/未定	
129	発売日未定	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	価格未定/FTG	54
130	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定/未定	
131	発売日未定	キングダム ハーツ 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定/未定	55
132	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定/RCG	55
133	発売日未定	スーパーブラックバス3D(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/SPG	
134	発売日未定	ソニック(仮)	セガ	価格未定/未定	
135	発売日未定	NARUTO-ナルト-疾風伝 アクション	タカラトミー	価格未定/ACT	
136	発売日未定	リカちゃん3DS(仮)	タカラトミー	価格未定/未定	
137	発売日未定	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定/STG	55
138	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定/ETC	56
139	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定/RPG	56
140	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定/RCG	56
141	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	
142	発売日未定	ガンダム・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
143	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
144	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
145	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/未定	
146	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定/SLG	

ジャンルの表記 ACT:アクション FTG:対戦格闘 STG:シューティング SLG:シミュレーション RPG:ロールプレイング A・RPG:アクション・ロールプレイング S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング RCG:レース PZG:パズル SPG:スポーツ AVG:アドベンチャー A・AVG:アクション・アドベンチャー TBL:テーブル ETC:その他

Wii

10月発売予定のソフト

147	21日	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	¥2500/ACT	
148	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー	バンダイナムコゲームス	¥7140/ACT	149
149	21日	みんなで冒険! ファミリートレーナー(ソフト単品版)	バンダイナムコゲームス	¥3990/ACT	149
150	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	マーベラスエンターテイメント	¥7140/ACT	134・222
151	21日	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル 限定コレクターズBOX「HOPPER'S Edition」	マーベラスエンターテイメント	¥8980/ACT	134・222

11月発売予定のソフト

152	11日	ぷよぷよ7 スペシャルプライス	セガ	¥2940/PZG	
153	11日	人生ゲーム ハッピーファミリー	タカラトミー	¥6090/TBL	
154	11日	パーティゲームボックス100	ハドソン	¥4800/ETC	
155	18日	信長の野望・革新 with パワーアップキット(コーエーテクモ the Best)	コーエーテクモゲームス	¥3990/SLG	
156	18日	ウイニングイレブン プレーメーカー 2011	KONAMI	¥5980/SPG	
157	18日	ソニック カラーズ	セガ	¥6090/ACT	
158	18日	～たたいて弾む～ スーパースマッシュボール・プラス	任天堂	価格未定/ACT	
159	25日	アンパンマン にこにこパーティ	アガツマ・エンタテインメント	¥5980/ETC	
160	25日	MARIO SPORTS MIX	任天堂	価格未定/SPG	

12月発売予定のソフト

161	2日	ベビーシッターママ	オフィスクリエイト	¥6090/ETC	
162	2日	NARUTO-ナルト-疾風伝 激闘忍者対戦!SPECIAL	タカラトミー	¥6800/ACT	
163	2日	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス	¥6090/ACT	149
164	9日	カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放題! ソフト単品	ハドソン	¥3990/ETC	
165	9日	カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放題! マイクDXセット	ハドソン	¥7140/ETC	
166	9日	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥6090/RCG	
167	9日	Fitness Party(フィットネス パーティ)	バンダイナムコゲームス	¥5040/ETC	178
168	16日	シェイプボクシング2 Wiiでエンジョイダイエット!(仮)	ロケットカンパニー	¥6090/ACT	
169	16日	パックマン パーティ	バンダイナムコゲームス	¥5040/ACT	180
170	23日	モムチャンダイエットWii フィギュアロビクス by チョン・ダヨン	IEインスティテュート	¥3990/ETC	

2010年発売予定のソフト

171	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040/ACT	
172	2010年	お笑いパーティーゲーム100 バクショー!!(仮)	ハドソン	価格未定/未定	

2011年1月発売予定のソフト

173	27日	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	価格未定/RPG	

2011年3月発売予定のソフト

174	3月	ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!(仮)	ロケットカンパニー	価格未定/ACT	

冬発売予定のソフト

175	冬	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140/ACT	184
176	冬	ドンキーコング リターンズ	任天堂	価格未定/ACT	180
177	冬	ラビッツ・パーティー タイムトラベル	ユービーアイソフト	¥6090/ETC	

2011年春発売予定のソフト

178	春	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	価格未定/ACT	

2011年発売予定のソフト

179	2011年	The Legend of Zelda: Skyward Sword(仮)	任天堂	価格未定/A・AVG	
180	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定/AVG	
181	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
182	2011年	DECA SPORTA 4(デカスポルタ4)(仮)	ハドソン	価格未定/未定	

発売日未定のソフト

183	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定/ACT	
184	発売日未定	癒し系キャラクターアクションゲーム(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/ACT	
185	発売日未定	サンエックスオールスター for Wii(仮)	エム・ティー・オー	価格未定/未定	
186	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/未定	
187	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定/ETC	
188	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT	

PlayStation Portable

10月発売予定のソフト

189	21日	FIFA11 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック・アーツ	¥4980/SPG	
190	21日	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超絶転生! バルカンホルセウス	タカラトミー	¥5775/ACT	
191	21日	スロッターマニアP サンサンハナハナ&サンサンオアシス	ドラス	¥3990/SLG	
192	28日	カルネージハート エクサ	アートディンク	¥5880/SLG	
193	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥	アスキー・メディアワークス	¥5040/AVG	
194	28日	乃木坂春香の秘密 同人誌はじめました♥(DL版)	アスキー・メディアワークス	¥3990/AVG(※1)	
195	28日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 魏編	イエティ	¥6825/AVG	
196	28日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 魏編 初回限定版	イエティ	¥8400/AVG	
197	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ・カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル	角川書店	¥8190/AVG	
198	28日	D.C.I&II P.S.P. ～ダ・カーポI&II～ プラスシチュエーションポータブル DXパック	角川書店	¥9999/AVG	
199	28日	天頂の囲碁	毎日コミュニケーションズ	¥5040/TBL	
200	28日	東大将棋 名人戦道場	毎日コミュニケーションズ	¥5040/TBL	
201	28日	DREAM C CLUB Portable(ドリームクラブ・ポータブル)	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/SLG	
202	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一ソフトウェア	¥5040/S・RPG	
203	28日	ファントム・ブレイブ PORTABLE(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4000/S・RPG(※1)	
204	28日	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	¥5229/ACT	136
205	28日	ゴッドイーター バースト アペンド版	バンダイナムコゲームス	¥2100/ACT	136
206	28日	ゴッドイーター バースト(DL版)	バンダイナムコゲームス	¥4700/ACT(※1)	136
207	28日	Lucian Bee's EVIL VIOLET	5pb.	¥5040/AVG	
208	28日	Lucian Bee's JUSTICE YELLOW	5pb.	¥5040/AVG	
209	28日	Lucian Bee's TRILOGY BOX	5pb.	¥15120/AVG	
210	28日	Lucian Bee's -RESURRECTION SUPERNOVA-	5pb.	¥5040/AVG	
211	28日	つよきす 2学期 Portable	レヴォリューション	¥6090/AVG	
212	28日	つよきす 2学期 Portable(DL版)	レヴォリューション	¥5040/AVG(※1)	
213	28日	つよきす 2学期 Portable 特別限定版	レヴォリューション	¥11340/AVG	

11月発売予定のソフト

214	3日	とらドラ・ポータブル!(PSP the Best)	バンダイナムコゲームス	¥2800/AVG	
215	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
216	11日	恋愛番長 命短し、恋せよ乙女! Love is Power 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
217	11日	ぷよぷよ7 スペシャルプライス	セガ	¥2940/PZG	
218	11日	ぷよぷよ7 スペシャルプライス(DL版)	セガ	¥2940/PZG(※1)	
219	11日	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	¥5980/S・RPG	22
220	11日	タクティクスオウガ 運命の輪(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980/S・RPG(※1)	22
221	11日	ゴッド・オブ・ウォー 降誕の刻印	SCE	¥4980/ACT	149
222	11日	ゴッド・オブ・ウォー 降誕の刻印(DL版)	SCE	¥3800/ACT(※1)	149
223	11日	カエル畑でつかまえて☆彡 ポータブル	TAKUYO	¥6090/AVG	
224	18日	雀・三國無双(コーエーテクモ定番シリーズ)	コーエーテクモゲームス	¥1575/TBL	
225	18日	Zill O'll ～infinite plus～(コーエーテクモ the Best)(DL版)	コーエーテクモゲームス	¥2200/RPG(※1)	
226	18日	真・三國無双 2nd Evolution(PSP the Best)	コーエーテクモゲームス	¥1575/ACT	
227	18日	真・三國無双 2nd Evolution(PSP the Best)(DL版)	コーエーテクモゲームス	¥1200/ACT(※1)	
228	18日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥4980/SPG	
229	18日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011(DL版)	KONAMI	価格未定/SPG(※1)	
230	18日	必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズPortable Vol.2 CRエヴァンゲリヲン～始まりの福音～	ディースリー・パブリッシャー	¥6090/SLG	
231	18日	クリミナルガールズ	日本一ソフトウェア	¥6090/RPG	
232	18日	クリミナルガールズ(DL版)	日本一ソフトウェア	¥4800/RPG(※1)	
233	18日	リトルバスターズ! Converted Edition	プロトタイプ	¥6090/AVG	
234	25日	カヌチ 二つの翼	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	
235	25日	カヌチ 二つの翼 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG	
236	25日	雅恋 ～MIYAKO～	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
237	25日	雅恋 ～MIYAKO～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	
238	25日	ティアーズ・トゥ・ティアラ -花冠の大地- PORTABLE	アクアプラス	¥5040/S・RPG	
239	25日	ティアーズ・トゥ・ティアラ -花冠の大地- PORTABLE 初回限定版	アクアプラス	¥6825/S・RPG	
240	25日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編	イエティ	¥6825/AVG	
241	25日	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 蜀編 初回限定版	イエティ	¥8400/AVG	
242	25日	キングダム 一騎当千の剣	KONAMI	¥5250/ACT	
243	25日	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生	スパイク	¥5229/AVG	174
244	25日	ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生(DL版)	スパイク	¥4200/AVG(※1)	174
245	25日	維新恋華 龍馬外伝	ディースリー・パブリッシャー	¥5040/AVG	
246	25日	Arms' Heart(アームズ ハート)	ハムスター	¥5229/RPG	
247	25日	ニコリの数独+2 第一集 ～数独 ぬりかべ へやわけ～	ハムスター	¥2940/PZG	
248	25日	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	¥6090/RPG	188
249	25日	ぱすてるチャイムContinue 初回限定版	5pb.	¥8190/RPG	188
250	11月	戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～	システムソフト・アルファー	¥6090/SLG	148
251	11月	戦極姫2嵐～百華、戦乱辰風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー	¥8190/SLG	148

12月発売予定のソフト

252	1日	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	¥5800/ACT	34
253	2日	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス	¥6090/ACT	149
254	9日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校(SEGA THE BEST)	セガ	¥2940/S・RPG	
255	9日	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校(SEGA THE BEST)(DL版)	セガ	¥2600/S・RPG(※1)	
256	16日	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝 -アヴァロンの謎-PORTABLE	アクアプラス	¥3990/S・RPG	
257	16日	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝 -アヴァロンの謎-PORTABLE 初回限定版	アクアプラス	¥5775/S・RPG	
258	16日	シャイニング・ハーツ	セガ	¥6279/RPG	
259	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ	ブシロード	¥5229/AVG	
260	16日	探偵オペラ ミルキィホームズ 限定版	ブシロード	¥10290/AVG	
261	22日	77(セブンズ) ～beyond the Milky Way～	GNソフトウェア	¥6090/AVG	
262	22日	77(セブンズ) ～beyond the Milky Way～ 限定版	GNソフトウェア	¥8190/AVG	
263	22日	遙かなる時空の中で4 愛蔵版	コーエーテクモゲームス	¥5544/AVG	
264	22日	遙かなる時空の中で4 愛蔵版 トレジャーBOX	コーエーテクモゲームス	¥13440/AVG	
265	22日	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	¥6090/A・RPG	
266	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable	honeybee	¥3129/AVG	
267	22日	Starry☆Sky ～in Autumn～ Portable 限定版	honeybee	¥5040/AVG	
268	23日	咎狗の血TrueBlood Portable	角川書店	¥6090/AVG	
269	23日	咎狗の血TrueBlood Portable DXパック	角川書店	¥7140/AVG	
270	23日	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable	角川書店	¥6090/AVG	
271	23日	らき☆すた ～陵桜学園 桜藤祭～ Portable DXパック	角川書店	¥9030/AVG	
272	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら…	バンダイナムコゲームス	¥5229/ETC	164
273	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら… 期間限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥7329/ETC	164
274	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら… 初回限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥7329/ETC	164
275	23日	AKB1/48 アイドルと恋したら… Premier Special Pack	バンダイナムコゲームス	¥36729/ETC	164
276	23日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria-	ブロッコリー	¥3990/AVG	
277	23日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030/AVG	
278	23日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Amazing Aria- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090/AVG	
279	12月	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040/AVG	
280	12月	ワンド オブ フォーチュン ～未来へのプロローグ～ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG	

2010年発売予定のソフト

281	2010年	サムライスピリッツ 六番勝負	SNKプレイモア	価格未定/FTG	
282	2010年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定/未定	
283	2010年	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990/ACT	
284	2010年	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	¥4830/AVG	
285	2010年	ダンボール戦機	レベルファイブ	価格未定/RPG	

2011年1月発売予定のソフト

286	27日	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279/ACT	
287	27日	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429/ACT	
288	27日	戦場のヴァルキュリア3	セガ	¥6279/S・RPG	180
289	27日	戦場のヴァルキュリア3(DL版)	セガ	¥5600/S・RPG(※1)	180
290	27日	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	¥6804/AVG	172
291	27日	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル 限定版	バンダイナムコゲームス	¥11004/AVG	172
292	27日	つくものがたり	フリュー	¥6090/AVG	
293	1月	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG	87

2011年2月発売予定のソフト

294	10日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade-	ブロッコリー	¥3990/AVG	
295	10日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030/AVG	
296	10日	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090/AVG	
297	24日	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279/TBL	
298	24日	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429/TBL	
299	24日	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	¥5040/RPG	
300	24日	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ(DL版)	セガ	¥4500/RPG(※1)	
301	24日	Black Robinia	ブロッコリー	¥6090/AVG	
302	24日	Black Robinia 限定版	ブロッコリー	¥8190/AVG	
303	2月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090/AVG	
304	2月	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG	

2011年3月発売予定のソフト

305	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129/AVG	
306	24日	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040/AVG	

冬発売予定のソフト

307	冬	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥5040/SLG	
308	冬	エビコレ+ アマガミ Limited Edition PSP版	角川ゲームス	¥8190/SLG	
309	冬	喧嘩番長5～漢の法則～	スパイク	¥5229/A・AVG	181
310	冬	喧嘩番長5～漢の法則～(DL版)	スパイク	¥4200/A・AVG(※1)	181
311	冬	お姉チャンバラSPECIAL(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定/ACT	
312	冬	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980/RPG	
313	冬	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200/RPG(※1)	

2011年4月発売予定のソフト

314	28日	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279/AVG	
315	28日	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429/AVG	

2011年春発売予定のソフト

316	春	遙かなる時空の中で5	コーエーテクモゲームス	価格未定/AVG	
317	春	遙かなる時空の中で5 トレジャーBOX	コーエーテクモゲームス	価格未定/AVG	
318	春	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG	

2011年夏発売予定のソフト

319	夏	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定/AVG	

※1:"PlayStation Store" 配信タイトルです。

2011年発売予定のソフト

320	2011年	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	価格未定／AVG	
321	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
322	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
323	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG	
324	2011年	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ	SCE	価格未定／RPG	
325	2011年	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ(DL版)	SCE	価格未定／RPG(※1)	
326	2011年	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	120

発売日未定のソフト

327	発売日未定	日常(仮)	角川書店	価格未定／AVG	
328	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG	
329	発売日未定	ファイナルファンタジー アギトXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
330	発売日未定	パタポン3(仮)	SCE	価格未定／ACT	
331	発売日未定	パタポン3(仮)(DL版)	SCE	価格未定／ACT(※1)	
332	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT	
333	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG	
334	発売日未定	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定／AVG	
335	発売日未定	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	価格未定／AVG	

PlayStation 3

10月発売予定のソフト

336	21日	FIFA11 ワールドクラス サッカー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SPG	
337	21日	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG	142
338	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980／ACT	18・221
339	21日	スポーツチャンピオン	SCE	¥3980／SPG	97
340	21日	Beat Sketch!	SCE	¥2980／ETC	96
341	21日	街スベリ	SCE	¥3980／ACT	96
342	21日	Me&My Pet	SCE	¥3980／ETC	96
343	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	149
344	21日	BIG 3 GUN SHOOTING	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT	97
345	21日	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980／SLG	97
346	28日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥7980／SPG	
347	28日	ウイニングイレブン 2011 バリューPACK	KONAMI	¥39980／SPG	

11月発売予定のソフト

348	3日	グランツーリスモ 5	SCE	¥7980／RCG	146
349	3日	グランツーリスモ 5 初回生産限定版	SCE	¥7980／RCG	146
350	3日	PlayStation 3 GRAN TURISMO 5 RACING PACK	SCE	¥35980／RCG	146
351	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	¥8190／RPG	128
352	11日	EA SPORTS 総合格闘技	エレクトロニック・アーツ	¥7665／FTG	
353	11日	バイオハザード 5 オルタナティブ エディション(PlayStation3 the Best)	カプコン	¥2990／A・AVG	
354	11日	真・三國無双Online ～蒼天乱舞～	コーエーテクモゲームス	¥7140／ACT	
355	11日	セイクリッド2(PlayStation3 the Best)	スパイク	¥2940／RPG	
356	11日	MAFIA II	Take-Two Interactive Japan	¥7140／ACT	
357	11日	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	149
358	18日	ザ・シムズ3	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SLG	149
359	18日	激アツ!! パチゲー魂「CR ヱヴァンゲリヲン ～始まりの福音～」	カプコン	¥6279／SLG	
360	18日	激アツ!! パチゲー魂「CR ヱヴァンゲリヲン ～始まりの福音～」超プレミアムボックス	カプコン	¥7329／SLG	
361	18日	真・三國無双5 Empires(PlayStation3 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥2940／ACT	
362	18日	無限回廊 光と影の箱	SCE	¥3980／PZG	
363	18日	Moveでパーティ	SCE	¥3980／ETC	
364	18日	肉弾	SCE	¥3980／FTG	
365	18日	コール オブ デューティ ブラックオプス(字幕版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	138
366	25日	トリニティ ジルオール ゼロ	コーエーテクモゲームス	¥8190／A・RPG	
367	25日	トリニティ ジルオール ゼロ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥11340／A・RPG	
368	25日	世界最強銀星囲碁ハイブリッドモンテカルロ	シルバースタージャパン	¥7800／TBL	
369	25日	ショーン・ホワイト スケートボード	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	
370	11月	パチパラ16 ～ギンギラパラダイス2～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG	
371	11月	パチパラ16 ～ギンギラパラダイス2～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)	
372	11月	アガレスト戦記2	コンパイルハート	¥7329／RPG	
373	11月	アガレスト戦記2 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG	

秋発売予定のソフト

374	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090／SLG	
375	秋	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)	

12月発売予定のソフト

376	2日	北斗無双 International	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT	
377	2日	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	¥8379／RPG	
378	9日	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥7665／RCG	
379	9日	TVスーパースター	SCE	¥3980／ETC	
380	9日	フリフリ! サルゲッチュ	SCE	¥3980／ACT	
381	9日	フレ!フレ!ボウリング	SCE	¥2980／SPG	
382	9日	フレ!フレ!ボウリング(DL版)	SCE	¥1900／SPG(※1)	
383	9日	Borderlands(ボーダーランズ) Game of The Year Edition	Take-Two Interactive Japan	価格未定／ACT	
384	9日	アサシン クリード ブラザーフッド	ユービーアイソフト	¥7770／ACT	
385	16日	うみねこのなく頃に ～魔女と推理の輪舞曲～	アルケミスト	¥8379／AVG	179
386	16日	スケート3	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	
387	16日	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ	KONAMI	¥7980／A・AVG	
388	16日	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 初回限定版	KONAMI	¥9980／A・AVG	
389	16日	コール オブ デューティ ブラックオプス(吹き替え版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	138
390	16日	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	¥7800／ACT	170
391	22日	信長の野望Online ～新星の章～	コーエーテクモゲームス	¥8190／RPG	
392	22日	信長の野望Online ～新星の章～ プレミアムボックス	コーエーテクモゲームス	¥13440／RPG	

2010年発売予定のソフト

393	2010年	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	価格未定／AVG	
394	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

2011年1月発売予定のソフト

395	13日	ARCANA HEART 3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	¥7140／FTG	
396	13日	ARCANA HEART 3(アルカナハート3) すっごい!!限定版	アークシステムワークス	¥9660／FTG	
397	20日	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	181
398	1月	スライクーパー コレクション	SCE	価格未定／ACT	

2011年2月発売予定のソフト

399	24日	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	¥7140／S・RPG	181
400	24日	魔界戦記ディスガイア4 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥9975／S・RPG	181

2011年3月発売予定のソフト

401	上旬	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	58

冬発売予定のソフト

402	冬	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥7140／A・AVG	
403	冬	キャサリン	アトラス	価格未定／ACT	
404	冬	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG	
405	冬	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定／ACT	
406	冬	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	価格未定／RPG	

2011年春発売予定のソフト

407	春	エルシャダイ～アセンション オブ ザ メタトロン～	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	181
408	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG	

2011年夏発売予定のソフト

409	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT	

2011年発売予定のソフト

410	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
411	2011年	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	
412	2011年	Power Smash 4	セガ	価格未定／SPG	
413	2011年	KILLZONE 3	SCE	価格未定／STG	
414	2011年	シューティングスタジオ	SCE	価格未定／STG	
415	2011年	SOCOM:U.S. Navy SEALs 4	SCE	価格未定／ACT	
416	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG	
417	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG	
418	2011年	つみきBLOQ	SCE	¥2980／PZG	
419	2011年	つみきBLOQ(DL版)	SCE	¥1900／PZG(※1)	
420	2011年	Heroes on the Move(仮)	SCE	価格未定／ACT	
421	2011年	モーターストーム3(仮)	SCE	価格未定／RCG	
422	2011年	リトルビッグプラネット2	SCE	¥5980／ACT	
423	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
424	2011年	Project DARK(仮)	フロム・ソフトウェア	価格未定／A・RPG	
425	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
426	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
427	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG	

発売日未定のソフト

428	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG	
429	発売日未定	新作アクションゲーム	アイドス	価格未定／ACT	
430	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定／A・AVG	
431	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定／A・AVG	
432	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL	
433	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定	
434	発売日未定	ActiveDogs(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SPG	
435	発売日未定	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG	
436	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG	
437	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG	
438	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT	152
439	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG	
440	発売日未定	DmC Devil May Cry (ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT	
441	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT	
442	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT	
443	発売日未定	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
444	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
445	発売日未定	音楽シリーズ	KONAMI	価格未定／ACT	
446	発売日未定	スポーツシリーズ	KONAMI	価格未定／SPG	
447	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
448	発売日未定	シミュレーションゲームA	サイバーフロント	価格未定／SLG	
449	発売日未定	シミュレーションゲームB	サイバーフロント	価格未定／SLG	
450	発売日未定	パズル・ゲーム	サイバーフロント	価格未定／PZG	
451	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT	
452	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG	
453	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	166
454	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG	
455	発売日未定	龍が如く OF THE END	セガ	価格未定／A・AVG	
456	発売日未定	ICO	SCE	価格未定／A・AVG	
457	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定／A・AVG	
458	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG	
459	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG	
460	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG	
461	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定／SLG	
462	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定／ACT	
463	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG	
464	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定／SLG	
465	発売日未定	アクションRPG	ハドソン	価格未定／A・RPG	
466	発売日未定	煉獄 The end of the CENTURY	ハドソン	価格未定／A・RPG	
467	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG	
468	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	
469	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG	
470	発売日未定	ダンシングアイ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／PZG	
471	発売日未定	Next Tales of(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG	
472	発売日未定	新規シミュレーションゲーム	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG	
473	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG	
474	発売日未定	戦争SLG(仮)	マリオネット	価格未定／SLG	
475	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG	
476	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL	

PlayStation 2

10月発売予定のソフト

477	28日	薄桜鬼 黎明録	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
478	28日	薄桜鬼 黎明録 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
479	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り-	角川書店	¥5985／AVG	
480	28日	裏切りは僕の名前を知っている -黄昏に堕ちた祈り- DXパック	角川書店	¥7980／AVG	

11月発売予定のソフト

481	11日	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	¥2940／AVG	
482	18日	PANDORA 君の名前を僕は知る	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
483	18日	PANDORA 君の名前を僕は知る 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
484	18日	乙女的恋革命★ラブレボ!! ベスト版	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	¥3045／SLG	
485	18日	Palais de Reine/パレドゥレーヌ ベスト版	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	¥3045／SLG	
486	18日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥5980／SPG	
487	18日	スロッターUPコア12 ピンポン	ドラス	¥4725／SLG	
488	25日	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)～終焉の一秒～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
489	25日	CLOCK ZERO(クロック・ゼロ)～終焉の一秒～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
490	11月	戦極姫2炎～百華、戦乱辰風の如く～	システムソフト・アルファー	¥7140／SLG	148
491	11月	戦極姫2炎～百華、戦乱辰風の如く～ 限定版	システムソフト・アルファー	¥9240／SLG	148

12月発売予定のソフト

492	12月	アーメン・ノワール	アイディアファクトリー	¥7140／AVG	
493	12月	アーメン・ノワール 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	
494	12月	カエル畑DEつかまえて☆彡 夏・千木良参戦!	TAKUYO	価格未定／AVG	

※1："PlayStation Store" 配信タイトルです。

2011年2月発売予定のソフト

495	2月	猛獣使いと王子様 ~Snow Bride~	アイディアファクトリー	¥6090／AVG	
496	2月	猛獣使いと王子様 ~Snow Bride~ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG	
497	2月	猛獣使いと王子様 ~Snow Bride~ ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG	

冬発売予定のソフト

498	冬	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥3990／SLG	
499	冬	エビコレ+ アマガミ Limited Edition PS2版	角川ゲームス	¥7140／SLG	

2010年発売予定のソフト

500	2010年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG	

Xbox 360

10月発売予定のソフト

501	21日	FIFA11 ワールドクラスサッカー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SPG	
502	21日	メダル オブ オナー	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG	142
503	21日	VANQUISH(ヴァンキッシュ)	セガ	¥7980／ACT	18・221
504	21日	NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストーム2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	149
505	21日	R.U.S.E.(ルーズ)	ユービーアイソフト	¥7980／SLG	
506	28日	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2011	KONAMI	¥7980／SPG	
507	28日	車輪の国、向日葵の少女	5pb.	¥7140／AVG	
508	28日	車輪の国、向日葵の少女 限定版	5pb.	¥9240／AVG	
509	28日	Fable Ⅲ	マイクロソフト	¥7140／RPG	132
510	28日	Fable Ⅲ リミテッドエディション	マイクロソフト	¥8190／RPG	132
511	28日	ラジルギノア MASSIVE	マイルストーン	¥7140／STG	

11月発売予定のソフト

512	4日	Fallout: New Vegas	ベセスダ・ソフトワークス	¥8190／RPG	128
513	11日	EA SPORTS 総合格闘技	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SPG	
514	11日	MAFIA Ⅱ	Take-Two Interactive Japan	¥7140／ACT	
515	11日	ドラゴンボール レイジングブラスト2	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	149
516	11日	Forza Motorsport 3 アルティメットエディション	マイクロソフト	¥2980／RCG	
517	18日	ザ・シムズ3	エレクトロニック・アーツ	¥7665／SLG	149
518	18日	コール オブ デューティ ブラックオプス(字幕版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	138
519	20日	クロスボード7	KONAMI	¥5980／ACT	119
520	20日	DanceEvolution	KONAMI	¥5980／ACT	118
521	20日	ソニック フリーライダーズ	セガ	¥6090／RCG	118
522	20日	体で答える新しい脳トレ	バンダイナムコゲームス	¥6279／ETC	118
523	20日	Kinect スポーツ	マイクロソフト	¥5880／SPG	118
524	25日	怒首領蜂大復活	ケイブ	¥7140／STG	
525	25日	怒首領蜂大復活 初回限定版	ケイブ	¥9240／STG	
526	25日	ショーン・ホワイト　スケートボード	ユービーアイソフト	¥7329／ACT	

秋発売予定のソフト

527	秋	俺の嫁 ~あなただけの花嫁~	アイディアファクトリー	¥7329／AVG	

12月発売予定のソフト

528	9日	ニード・フォー・スピード ホット・パースート	エレクトロニック・アーツ	¥7665／RCG	
529	9日	Borderlands(ボーダーランズ) Game of The Year Edition	Take-Two Interactive Japan	価格未定／ACT	
530	9日	Kinect アニマルズ	マイクロソフト	¥5880／ETC	118
531	9日	アサシン クリード　ブラザーフッド	ユービーアイソフト	価格未定／ACT	
532	9日	ユアシェイプ　フィットネス・エボルブ	ユービーアイソフト	¥5880／ETC	119
533	16日	スケート3	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG	
534	16日	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ	KONAMI	¥7980／A・AVG	
535	16日	キャッスルヴァニア ロード オブ シャドウ 初回限定版	KONAMI	¥9980／A・AVG	
536	16日	コール オブ デューティ ブラックオプス(吹き替え版)	スクウェア・エニックス	¥7980／STG	138
537	16日	ファイナルファンタジーXIII アルティメット ヒッツ インターナショナル	スクウェア・エニックス	¥4980／RPG	
538	16日	DECA SPORTA FREEDOM (デカスポルタ フリーダム)	ハドソン	¥6090／SPG	119
539	16日	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	¥7800／ACT	170
540	22日	電脳戦機バーチャロン フォース	セガ	¥6090／ACT	
541	22日	電脳戦機バーチャロン フォース メモリアルボックス 15	セガ	¥10290／ACT	
542	30日	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／SLG	186

2010年発売予定のソフト

543	2010年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT	

2011年初頭発売予定のソフト

544	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス	¥7140／AVG	
545	初頭	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス	¥9240／AVG	

2011年1月発売予定のソフト

546	13日	ARCANA HEART3(アルカナハート3)	アークシステムワークス	¥7140／ACT	
547	13日	ARCANA HEART3(アルカナハート3) 限定版	アークシステムワークス	¥9660／ACT	
548	20日	魔人と失われた王国	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT	181

2011年2月発売予定のソフト

549	2月	円卓の生徒	エクスペリエンス	価格未定／RPG	

冬発売予定のソフト

550	冬	ストークト ビッグエアーエディション	ラッセル	価格未定／SPG	
551	冬	キャサリン	アトラス	価格未定／A・AVG	
552	冬	ぎゃる☆がん	アルケミスト	価格未定／STG	180
553	冬	ぎゃる☆がん 限定版	アルケミスト	価格未定／STG	180
554	冬	Pia♥キャロットへようこそ!!4 夏の恋活	GNソフトウェア	¥7329／ADV	
555	冬	バレットソウル -弾魂-	5pb.	¥7350／STG	181
556	冬	Mass Effect 2	マイクロソフト	価格未定／RPG	
557	冬	トゥー ワールド 2	ユービーアイソフト	価格未定／RPG	

2011年春発売予定のソフト

558	春	エルシャダイ~アセンション オブ ザ メタトロン~	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	181
559	春	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	価格未定／FTG	
560	春	ピンクスゥイーツ&むちむちポーク!	ケイブ	価格未定／STG	
561	春	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	価格未定／SLG	180
562	春	Kinect ジョイライド	マイクロソフト	¥5880／RCG	119

2011年夏発売予定のソフト

563	夏	Shadow of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT	

2011年秋発売予定のソフト

564	秋	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定／A・AVG	

2011年発売予定のソフト

565	2011年	TROY無双	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
566	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	176
567	2011年	マインドジャック	スクウェア・エニックス	価格未定／STG	
568	2011年	Rise of Nightmares(ライズ オブ ナイトメア)	セガ	価格未定／AVG	
569	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	
570	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT	
571	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG	
572	2011年	codename D(仮)	マイクロソフト	価格未定／ACT	
573	2011年	Haunt(仮)	マイクロソフト	価格未定／未定	
574	2011年	Project Draco(仮)	マイクロソフト	価格未定／STG	

発売日未定のソフト

575	発売日未定	NBA エリート 11	エレクトロニック・アーツ	¥6090／SPG	
576	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT	152
577	発売日未定	重鉄騎	カプコン	価格未定／未定	
578	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG	
579	発売日未定	DmC Devil May Cry (ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT	
580	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT	
581	発売日未定	デッド オア アライブ コード:クロノス(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／未定	
582	発売日未定	Project Progressive	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT	
583	発売日未定	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	¥7140／STG	
584	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT	
585	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG	168
586	発売日未定	侍道オンライン(仮)	スパイク	価格未定／未定	
587	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG	
588	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG	

DSiウェア

10月配信予定のソフト

589	20日	猫のいるタングラム　ー猫と癒しのシルエットパズルー	ジュピター	500DSiポイント／PZG	

12月配信予定のソフト

590	8日	クイズ音楽の時間 ~JOYSOUND Wii SUPER DX専用キョクNAVI付~	ハドソン	200DSiポイント／ETC	

Wiiウェア

10月配信予定のソフト

591	19日	かく! うごく! つかまえる! せんせいWii	タカラトミー	1000Wiiポイント／AVG	

2010年配信予定のソフト

592	2010年	殉職刑事!(仮)	ラックプラス	価格未定／A・AVG	

配信日未定のソフト

593	配信日未定	アイアムボクサー(仮)	グランプリ	価格未定／FTG	
594	配信日未定	アステロイドベルト(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
595	配信日未定	スペースバブー(仮)	グランプリ	価格未定／未定	
596	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT	
597	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス	価格未定／SLG	

PlayStation Network (PSP)

10月配信予定のソフト

598	21日	密室のサクリファイス ~イトカ:ある閉鎖施設からの脱出~	ディースリー・パブリッシャー	¥600／AVG	

11月配信予定のソフト

599	11月	ワールド・ネバーランド ~ナルル王国物語~	アルティ	¥3800／SLG	

配信日未定のソフト

600	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ(仮)	アルティ	価格未定／未定	

PlayStation Network (PS3)

10月配信予定のソフト

601	20日	SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME	ユービーアイソフト	¥1200／ACT	207

秋配信予定のソフト

602	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定／RCG	
603	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

2010年配信予定のソフト

604	2010年	MALICIOUS(マリシアス)	アルヴィオン	価格未定／ACT	
605	2010年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／STG	
606	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	

冬配信予定のソフト

607	冬	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス	¥500／ETC	
608	冬	ブロックス(仮)	ゲームロフト	価格未定／PZG	
609	冬	ツリトレ	レコム	価格未定／SPG	

2011年春配信予定のソフト

610	春	Swarm(スウォーム)	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	価格未定／ACT	

配信日未定のソフト

611	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
612	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
613	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL	
614	配信日未定	Dream Chronicles(ドリームクロニクル)	ハドソン	価格未定／AVG	
615	配信日未定	Bass Fishing Life (バスフィッシングライフ)(仮)	ハドソン	価格未定／SPG	
616	配信日未定	PC原人 ~巨大彗星だい接近!~	ハドソン	価格未定／ACT	
617	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	¥1000／ACT	
618	配信日未定	Real Boxing(リアルボクシング)(仮)	ハドソン	価格未定／SPG	

Xbox LIVE アーケード

10月配信予定のソフト

619	20日	SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME	ユービーアイソフト	800マイクロソフトポイント／ACT	

秋配信予定のソフト

620	秋	THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH	SNKプレイモア	価格未定／FTG	
621	秋	クレイジータクシー	セガ	価格未定／RCG	
622	秋	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー	800マイクロソフトポイント／STG	
623	秋	Pac-Man Championship Edition DX (パックマン チャンピオンシップ エディション DX)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT	

2010年配信予定のソフト

624	2010年	ぐわんげ	ケイブ	価格未定／STG	
625	2010年	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT	

配信日未定のソフト

626	配信日未定	デッドライジング2:CASE WEST	カプコン	価格未定／ACT	
627	配信日未定	Dream Chronicles(ドリームクロニクル)	ハドソン	800マイクロソフトポイント／AVG	
628	配信日未定	PC原人 ~巨大彗星だい接近!~	ハドソン	価格未定／ACT	
629	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	800マイクロソフトポイント／ACT	
630	配信日未定	Fire Pro Wrestling(仮)	マイクロソフト	価格未定／ACT	
631	配信日未定	レイディアントシルバーガン	マイクロソフト	価格未定／STG	



電撃FPS

絶賛発売中

◆AB判 ◆164ページ ◆¥1,600(税込)

『COD MW2』のすべてがわかる「国内唯一の完全攻略」を実現!

¥3,990(税込)という特別価格版が人気を呼び、今号の売り上げランキングでも17位に再登場した『コール オブ デューティ モダン・ウォーフェア2』。そのすべての情報をサポートする、国内唯一の完全攻略を実現。全武器の性能比較や基本的な立ち回り方、敵が待機しやすい場所などを、イラストや写真付きでわかりやすく解説!

▶通常マップとボーナスマップを合わせた全26マップを攻略。警戒ポイントを網羅するとともに、特定の場所への行き方、進行ルート、立ち回り方などを解説している。特に警戒ポイントは、場所を覚えておくだけで格段に敵を発見しやすくなり、戦闘で俄然有利になる。



電撃PlayStation

Vol.481 ¥670(税込) 絶賛発売中!

表紙は『レッド・デッド・リデンプション』巻頭は『モンスタハンターポータブル 3rd』

『レッド・デッド・リデンプション』の特集では、各ミッションの攻略やお金の稼ぎ方などを解説する。『モンスターハンター』特集では、新モンスターを一瀬ディレクターのコメント付きで紹介する『MHP 3rd』と、ゲームをより楽しむポイントを解説する『ぽかぽかアイルー村』を掲載。『ヴァンキッシュ』のプレイリポートや、やり込み要素を解説した『英雄伝説 零の軌跡』の攻略にも注目!

モンスターハンター特集
- ●モンスターハンターポータブル 3rd
- ●モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

特 集
- ●レッド・デッド・リデンプション
- ●ヴァンキッシュ
- ●PlayStation Move
- ●ロード オブ アルカナ

Go Go RPG!
- ●英雄伝説 零の軌跡
- ●テイルズ オブ グレイセス エフ
- ●タクティクスオウガ 運命の輪 ほか

付 録
- ●『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』B5判クリアファイル
- ●電撃4コマ Vol.110



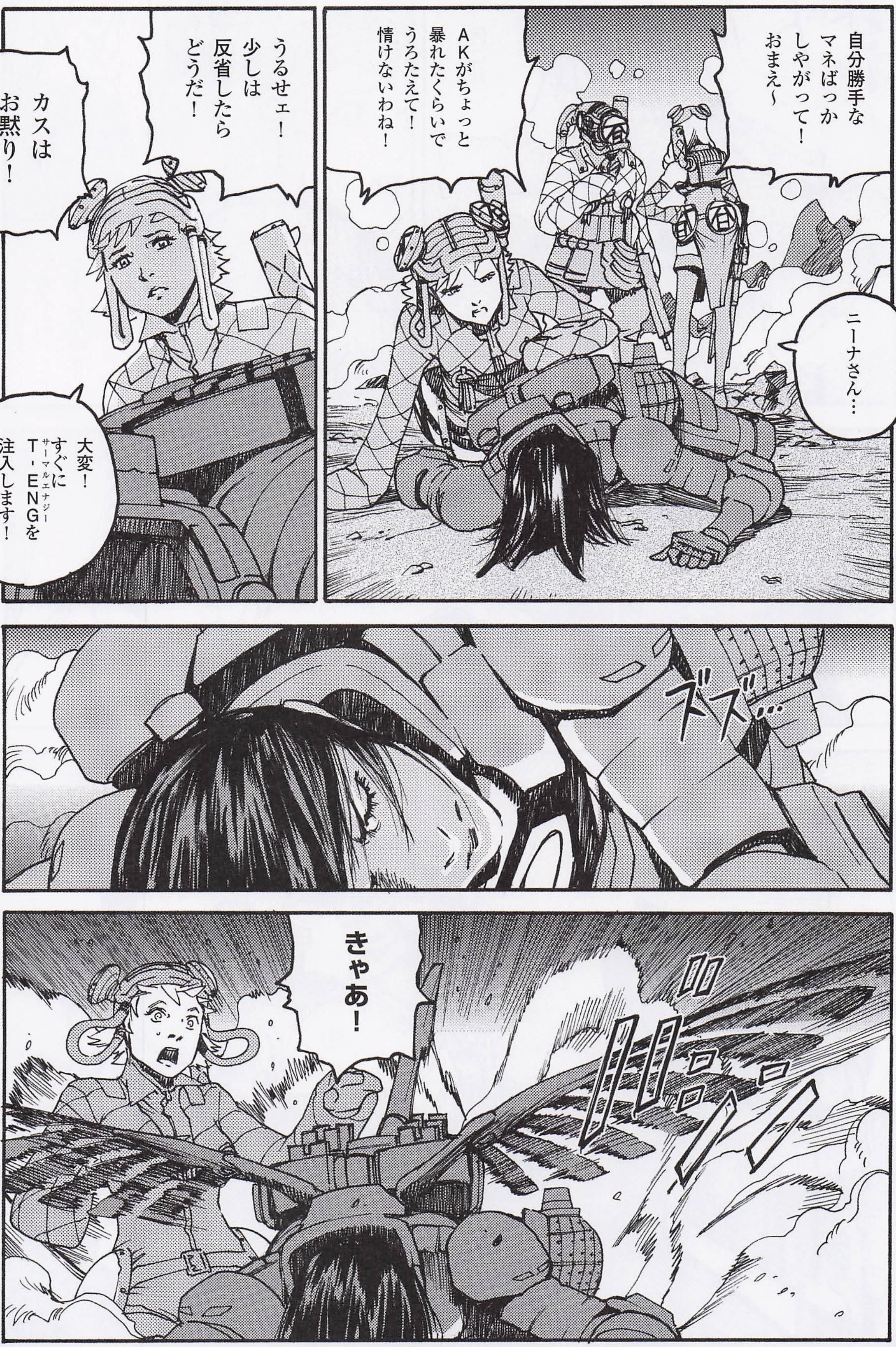


To be Continued…

(11月26日発売の電撃ゲームスvol.15へ続く)
※コミック「ロスト プラネット バウンドレイブン」についてはP.250より逆にお読みください。


ハッ
ハッ
あと少しだ…
ハア
この辺にニーナがいるはずなんだが…
ハア
ゴオ
うお⁉
トライリッド⁉
シャアアア…
ズズズズ…
いかん…


ソフィー
どうしたの!?
ズズズ…
何これ…
シュ…
シュン…
ゴォ


自分勝手なマネばっかしやがって！おまえ～
AKがちょっと暴れたくらいでうろたえて！情けないわね！
ニーナさん…
うるせェ！少しは反省したらどうだ！
カスはお黙り！
大変！すぐにT・ENG（サーマルエナジー）を注入します！しっかり！
ズズ…
きゃあ！


ズバア
ズバア
ズバア
ギャアアア
ピキキ…
ゴトトト…
ハア
ハア
ティアラ！おまえのせいだぞ！
うるさいわね！今はグチより怪我人の手当てでしょ！


ズズゥーン！
よくもあたいの街を！
ヒューーン
覚悟！
ズバァ
ズバァ


ズド
ガラ
ガラ
ズシン
ズシン
ズバン
援護を求む！助けてくれ！
ズシン
ズシン



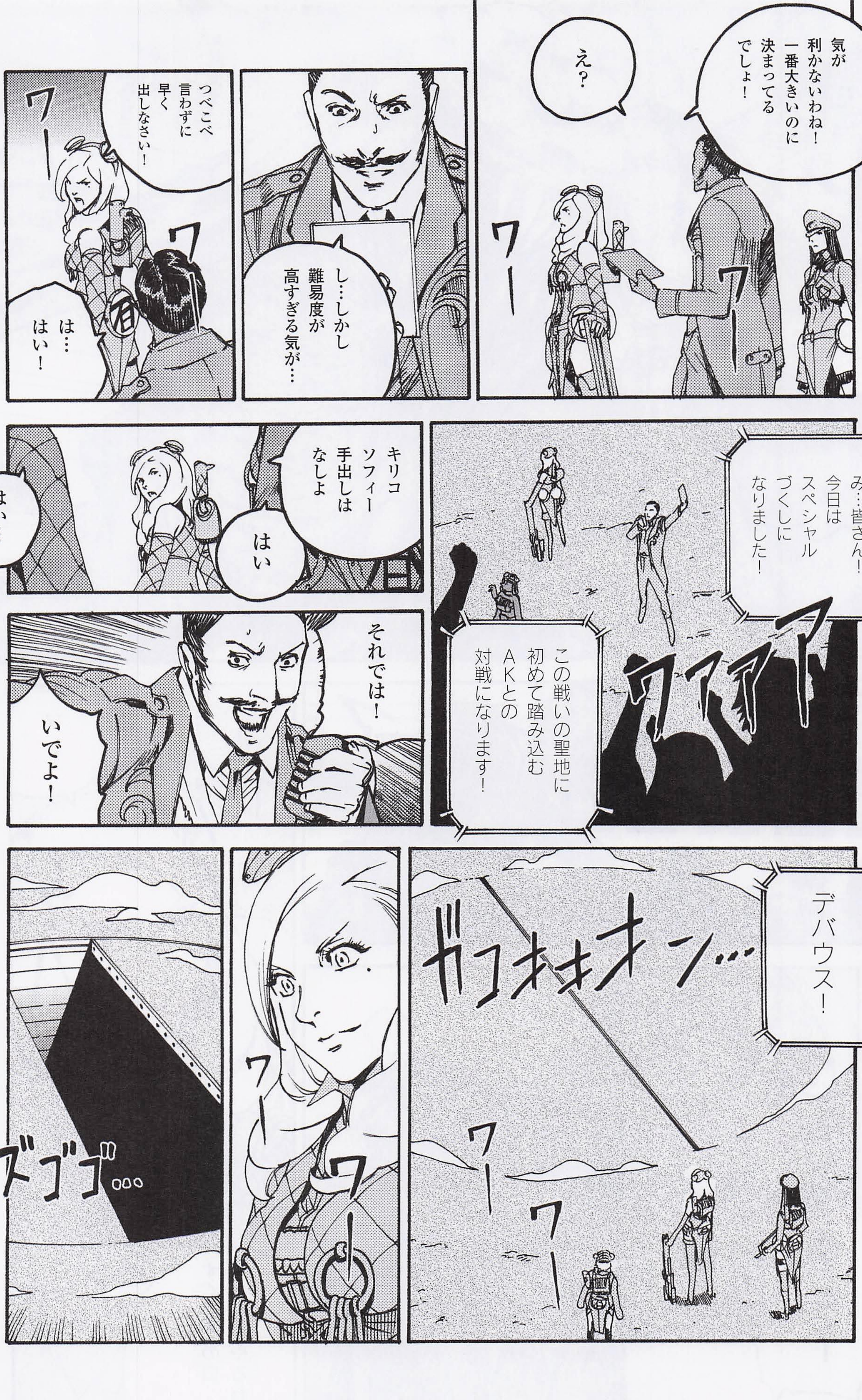
ゴキャ
タタタ…
タタタ…
ドドド
撃っては
ダメ！
挑発するだけよ！
下ろして！
バ…
バカ！
放せ！
ズン
ズン
よせ！


きゃあぁ!
うわぁ～!
ドガァ
離れて!
ワァアアー
キャアア
ここから逃げて!
ヤツを止めないと!
止めないと!
ガシャ
ガシャ


ズボォ
あ…
あれ？
ズズン…
ドォーン
うわぁ～！
ちょ…
ちょっと！
えェ～!?
ティアラ様！
追いますよ！
街に出たぞー！
誰か
止めろォ～！
くっ！
ダッ



ギャアアアス
フン
ガシャ
ワーワー
すぐにその口黙らしてやるわ
ワァァァァァァ
ガァァァ
行くわよ！


気が利かないわね！一番大きいのに決まってるでしょ！
え？
ワー
ワー
し…しかし難易度が高すぎる気が…
つべこべ言わずに早く出しなさい！
ワー
ワー
は…はい！
み…皆さん！今日はスペシャルづくしになりました！
この戦いの聖地に初めて踏み込むAKとの対戦になります！
ワアアア
キリコソフィー手出しはなしよ
はい
はい…
それでは！
いでよ！
デバウス！
ガコォォオン…
ワー
ワー
ワー
ワー
ワー
ズゴゴ…

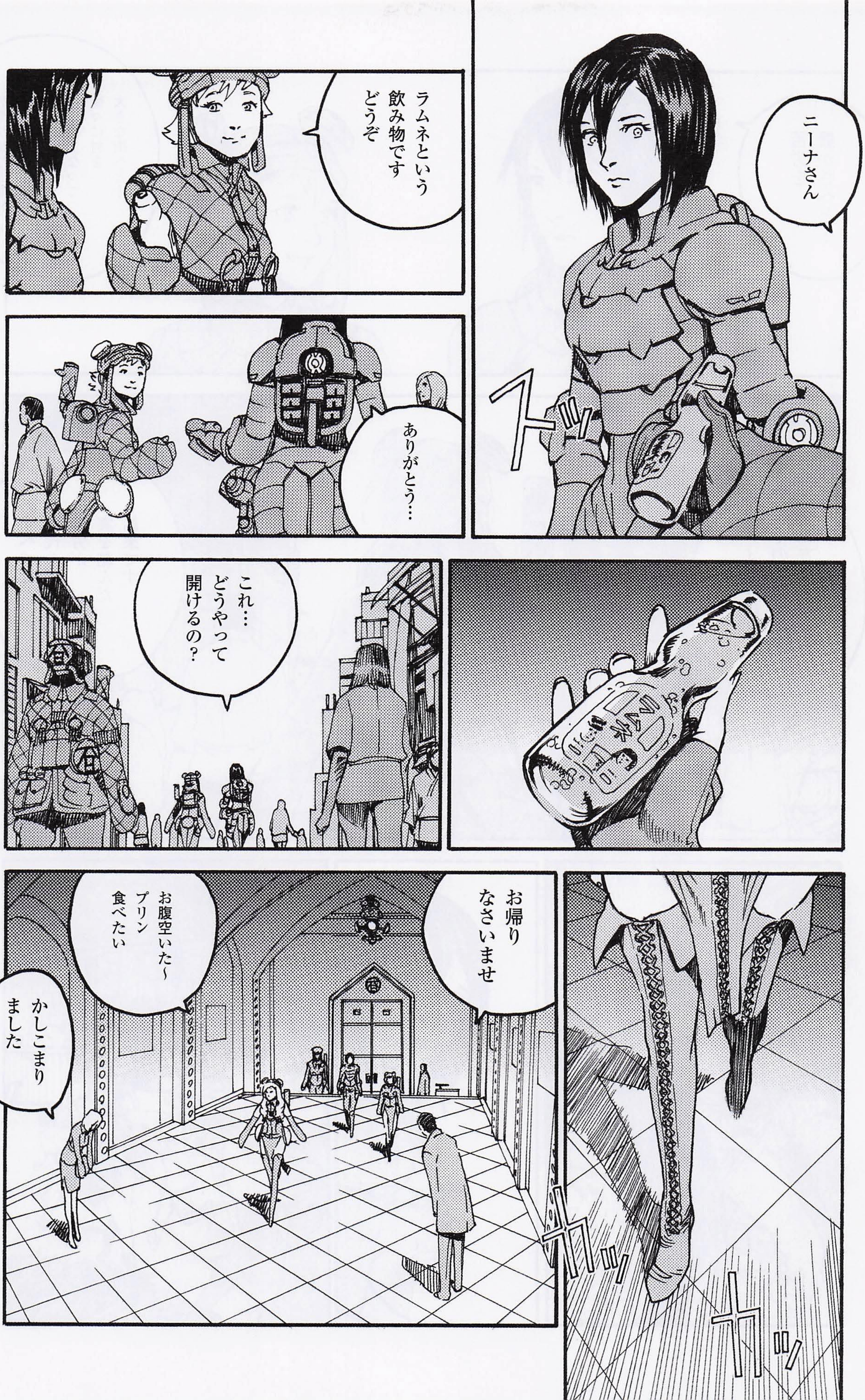

ワー
ワー
COLOSSEUM
ドーン
ヘイブンコロシアムの皆さん！本日のスペシャルエキシビションです！
なんと親愛なるティアラ様が自らバトルに挑みましたぁ～！
ワァァァァァァァ
これはなんと異例な出来事！
ワァァァ
私も待ちきれませ～ん！
ワー
フフ…見てなさいニーナちゃん…あたいの勇姿！あたいの武器さばき！
ティアラ様準備が整ったようですね
ワー
ワー
それではAKの選択をお願いします
ワー



LOST PLANET BOUND RAVEN Episode:6

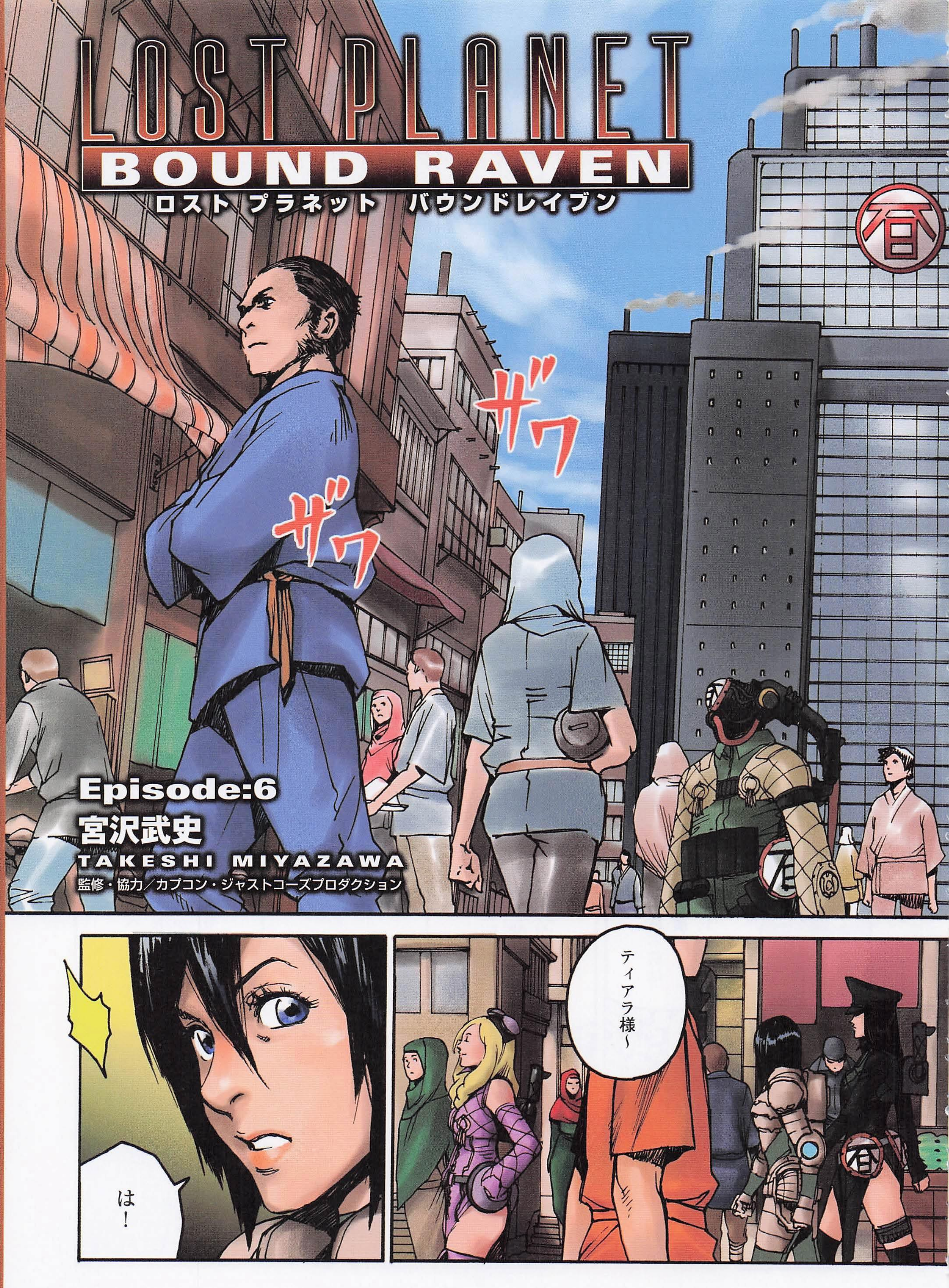

NEVECの新型VS（バイタルスーツ）よ あたいしか手をつけたことがない代物
どうしてもって言うなら乗らせてあげてもいいけど…
でもとっておきはやっぱりここ…
ジャジャ〜ン！
今までNEVECが開発した武器すべて！


ティアラ様 NEVECから 届いた今月の 追加注文です
えェ～ あとにしてよ
こっち こっち…
ニーナちゃん
あたいの コレクションを 見せたくてね
びっくり するわよ～ フフフ…
シュー
自慢は お行儀が 悪いですわ
あたいの家を 案内してる だけだも～ん
シュ…


ニーナさん
ラムネという
飲み物です
どうぞ
ありがとう…
これ…
どうやって
開けるの？
お帰り
なさいませ
お腹空いた～
プリン
食べたい
かしこまり
ました


そんなとき先代の有力者達が立ち上がりＮＥＶＥＣとの掛け橋となって徐々に村を大きな街へと…
苦労を豊かさへと…
すべては先代の方達の苦労が実を結んだ結果です
ティアラ様はその意志を継ぐお方なのです
キャハハ
ワーイ


ザワ ザワ…
ザッ
ハハハハ
ニーナさん…NEVECは気になさらずに
この街では誰とももめない約束なの…安心してください
え…？なぜ？
NEVECと雪賊が共存を…
ここラストヘイブンは彼らと技術提携をしたおかげで栄えた街です
NEVECが武器を開発し私たちが作る
契約を結ぶ前は貧しい農村でした
戦を恐れ…人々は飢え…ひどかったです


LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット　バウンドレイブン
ザワ
ザワ
Episode:6
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション
ティアラ様～
は！


ザワ
ザワ
信じられない…
あっ ティアラ様だ!


LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン
お嬢！偵察ご苦労様でした！
繁栄の都ラストヘイブンへ!!
連載第8回!!
ホーミングミサイル飽きちゃった適当に新しいのつけといて
は！
この方は？
ニーナちゃん新しい友達よ
そうですか一応身分証明を…
あの…
だからあたいのと・も・だ・ち！
は！左様でございますか！
行きましょ
あとはよろしくねェ～

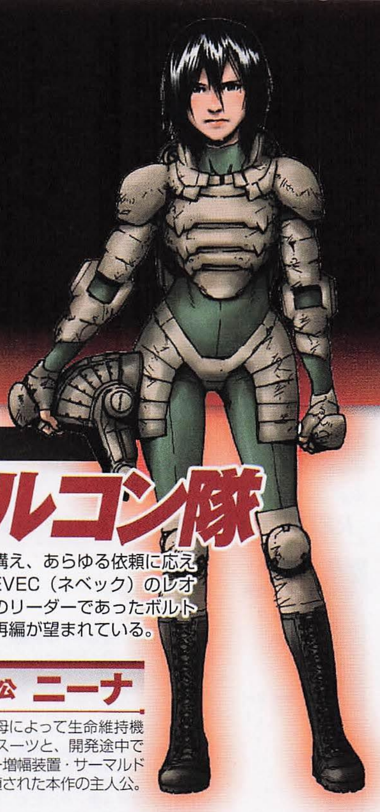
「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN

ロスト プラネット バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

前号よりスタートした「バウンドレイヴン」第2部。主人公・ニーナは、これまで仲間の兵士とともに家族同然に育ってきた傭兵集団・ファルコン隊を離れ、惑星EDN-3rdの広い世界を知る旅へ出た。果たして、その旅の終着点とは……?



前回のあらすじ

強化スーツに身を包んだNEVECの兵士・レオとの激闘から数日。この戦いで命を落としたファルコン隊の隊長・ボルトの遺言に従い、ニーナは隊を離れて1人旅に出ていた。それは激しい運命の荒波に押し流されるかのように、突然決まった無計画な旅……。それゆえ、彼女は強力な武器も移動に必要な人型兵器・VSも持ち合わせていなかった。未開の土地が多いこの星で、丸腰のまま旅に出ること。それは、凶悪な原住生物・AK(エイクリッド)の餌食となるに等しい。しかし、そんな危険を承知しつつも旅に出たのは、彼女が自身の特殊スーツに秘められたある機能を信じていたからかもしれない。それは人類とAKが意思の疎通をはかることができるという画期的なもの。これは生命維持装置を開発した過程の副産物なのか、あるいは初めから意図して組み込まれたものなのか? その真実を知る者は今はいないが、人類ではニーナだけが未体験の領域へと足を踏み出そうとしていた。だが、確実にコミュニケーションを取るための方法を掴み切れていないニーナは、その行為で自らを窮地に立たせることになる。彼女はジャングルでAKとの接触を試みるも、失敗して命を落としそうになる。その命を救ったのは、興味半分で割り込んできた好奇心と自己顕示欲の強い轟賊の女性・ティアラ。年の頃は近いものの、育った環境も性格もまるで異なる2人の出会い。これは偶然なのかそれとも必然なのか。ニーナの運命が再び大きく動き出した瞬間だった。

技術力と資本力を背景に勢力を伸ばす轟賊

ニーナの敵となるか それとも味方となるか 轟賊3人娘



キリコ	ソフィー	ティアラ
悪知恵を考えてはティアラに吹き込み、彼女の暴走を加速させている張本人。	気が弱く優しい女性。ティアラの暴走を止めようとするが、そのたびに振り回されている。	轟賊のとある有力者の家に生まれた令嬢。好奇心旺盛で負けん気が強く自己顕示欲旺盛。

VSに乗ってニーナの前に颯爽と現れた3人の雪賊。それはティアラ、ソフィー、キリコと名乗る轟賊(とどろきぞく)出身の女性達だった。3人はVSを乗り回しながらAKを探し、発見しては戦いを挑んで、どれだけ短い時間で倒せるかに挑戦していたのだ。そんな彼女達の前で、武器を持たずにAKと向き合い、会話をしようとしていたニーナ。その姿は3人の常識の範疇を超えており、好奇の対象になったであろうことは想像に難くない。

複座付きのVS(バイタルスーツ)を導入できるほどの資金が!?



3人娘が乗っていたVSは『ロスト プラネット 2』のなかでも登場した複座付きの機体。「バウンドレイヴン」の舞台である『1』と『2』の間の時代では、複座付きタイプの存在は珍しいはずだ。『2』にも登場しなかったミサイルポッドを装備している機体であることを考えると、資金力を生かして独自に開発したか、既存の機体に改造を加えた可能性がある。いずれもAKハント専用に作った機体だとすれば、金持ちの道楽用機体とも言えそうだ。

▲規格外の機体に、規格外のロケットランチャーを2門も装備した轟賊の複座付きVS。しかもミサイルは誘導式と、装備内容が徹底している。



◀標準的な武器であるバルカン砲も装備。近距離から遠距離まで対応できる機体だ。

『ロスト プラネット 2』における轟賊は?



▲セントラルシティで大型兵器・列車砲を開発するほどの技術力と資金力を有している轟賊。

ゲームの中の轟賊は、惑星開拓を一手に担うNEVECから技術提供を受けている。惑星を支配しているNEVECと友好関係にあるということは、NEVECや他の雪賊、AKと対峙しなければならないというリスクから逃れ、比較的安全な生活を送れることを意味する。その結果裕福になり、住む場所が保障されるというメリットも。ゲームでは彼らが大都市であるセントラルシティを拠点に、大型兵器の開発を行っている姿などが描かれており、発展ぶりがうかがえる。

傭兵部隊 ファルコン隊

砂漠に拠点を構え、あらゆる依頼に応える傭兵集団。NEVEC(ネベック)のレオとの戦いで、隊のリーダーであったボルトを失い、組織の再編が望まれている。

本作の主人公 ニーナ

幼い頃、実の母によって生命維持機能が付いた特殊スーツと、開発途中であったエネルギー増幅装置・サーマルドライブを体に移植された本作の主人公。



ボルト隊長

NEVECの兵士・レオとの戦いで命を失った元隊長。幼い頃からニーナを知っている数少ない人物の1人。死の間際、ニーナに遺言を残す。



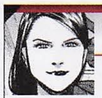
ケンゾウ

ボルト亡き後、精神的な支柱を失ったファルコン隊をまとめるべく、日々の業務に心血を注いでいる新隊長。ニーナの育ての親。



ハル

雪賊(ゆきぞく)のコミュニティの1つ、暗人(あんじん)に属していた青年。サーマルドライブを追ってファルコン隊に潜り込む。



クロエ

NEVECの施設で働いていた過去を持つ、女性兵士。レオとはNEVECにいた頃からの知り合いだが、クロエがNEVECを抜けた理由は不明。



ルカス

正論が好きな青年。そのため、自身の発言内容をめぐって仲間から諫められることが多いものの、情報処理能力が高い点は頼りにされている。



ルイーズ

VS(バイタルスーツ)のメカニックもこなせる女性兵士。直情的な性格で、男性顔負けの攻撃的な一面をのぞかせることも。



ヘクター

長身、スキンヘッド、ヒゲ面がトレードマークの黒人兵士。見た目は強面だが、人の気持ちを思いやることができる優しい性格の持ち主。



シド

隊員のなかでも際立って寡黙な男性兵士。会話を交わすことが少ないわりに他人の気持ちを察するのが得意。暗殺や斥候の任務を主とする。

謎の組織 NEVEC

EDN-3rdの入植実験を行っていた頃から惑星開発に携わっている謎の組織。新種のエネルギー“T-ENG(サーマルエナジー)”を独占しようと、研究を行っている。作中では、ガロやレオの他に新たなスーツを身にまとった者達も確認されている。



敵の黒幕・ガロ大佐

ニーナの母親・サラ、ケンゾウとともに、NEVECでエネルギー増幅装置の研究を行っていた過去を持つ大佐。

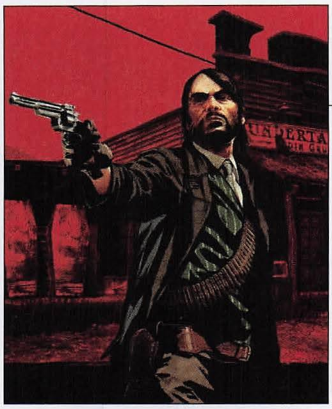


高速の戦士・レオ

ガロ大佐が開発した特殊スーツを使って、ファルコン隊と死闘を繰り広げたNEVECの兵士。

NEXT EPISODE LOST PLANET BOUND RAVEN

「ロスト プラネット バウンドレイブン」の漫画はP.250より逆開きで始まります。



電撃ゲームス Vol.14

デンゲキニンテンドーDS 12月号増刊
2010年10月15日発行・発売
第10巻 第23号 通巻174号

発行人 渡部雅人
編集人 江口聡
発行所 株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530(編集)
TEL 03-6866-7500(広告)
発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所 図書印刷株式会社
DTP 東海創芸／明昌堂／WAN／エストール
表紙・ロゴデザイン K Plus artworks(小林博明)

表紙タイトル
RED DEAD REDEMPTION(レッド・デッド・リデンプション)
©2005-2010 Rockstar Games,Inc.

STAFF

■**編集長** 千木良章
■**副編集長** 野村一真／本多昇
■**デスク** 宮下雅史
■**編集** 飯塚岳史／多田羅洋平／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／谷口一茂／平岡祐輔／古川朋久／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／西條一法／染谷広人／高橋智也／羽岡義晴／前川晋／松本亮(うどん企画)／宮田公彦／三輪邦宏／三輪玲子／吉成綾子／渡辺諭／渡部秀
■**ライター** 青柳将大／安部理一郎／井口淳也／石橋加奈子／市井剛裕／伊藤裕章／今江和輝／入江康／宇佐美理沙／内田幸二／梅坪洋全／梅津康宏／遠藤沙記／大谷修斗／大山祐平／小沼崇／鏡陽光／柏又和宏／加藤絢子／加藤雅士／加藤美菜子／苅谷大明／川上雄太／川地誠／キュービスト／河野勉／小嶋勝之／斉藤尚志／櫻井慎太郎／佐々木洋介／佐々木怜佳／佐藤治男／佐藤光伸／澤田五郎／柴道拓人／城イドム／鈴木拓馬／鈴木祐子／田下広夢／高橋克彰／高橋章輔／高見沢有志／田栗勇人／田島勝／田中弘二／男色ディーノ／津々良圭／戸塚伎一／中川大明／中川裕子／中里充輝／中鉢貴之／中村信之介／中村康明／中村泰宏／奈良茉莉花／成毛篤志／長谷川暢俊／波田哲也／東芦谷恵／平出武志／藤井幹順／本田圭／本間裕文／松下彩／松下忠嗣／箕口佳奈／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／本内新太郎／山口剛史／山下和幸／山村龍／芳野裕生／Logic Gate／渡辺一史／渡辺隆行／倉西誠一
■**編集補助** 保坂真優美／森田留衣
■**デザイン** 蛇川貴子／杏珠(studio H.M)／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／WAN／エイティ／エストール／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／コマツヒロノリ／斉藤和代／シンプリィ／瀬川真由美／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／満富優子／明昌堂／リーフ
■**カメラマン** 小木野洋也／河本純一／高野裕靖／田北宏次／塚原孝顕／外崎久雄／中蔦仁己／林久平／藤田晃史／松田和弘／尹哲郎
■**電撃ゲームメディア総編集長** 江口聡

お便りの宛先
〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部 ○○○○係
※お寄せいただいたお客様の個人情報の取り扱いについては欄外をご確認ください。
※ゲームの内容やウラワザ等に関するお問い合わせには一切お答えできませんので ご了承ください。

インターネットもチェック!!

電撃オンライン

平日毎日更新の大充実ゲーム情報サイト！ 最速の全機種対応ニュースはもちろん、特集記事やレビューなど、注目コンテンツが満載！ 電撃ゲームスで掲載したインタビューや座談会などもアップされるので、読み逃した人はチェックしてみよう。

http://news.dengeki.com/

電撃の攻略本

電撃の攻略本の最新刊の情報は、公式サイトでもチェック！ 各書籍の主な掲載内容やおすすめポイントのほか、ページを「ちょっと見する」ことも可能!! もちろん、過去に発売された書籍の内容も同様にチェックできるので、まずは下のURLにアクセス！

http://kouryaku.dengeki.com/

電撃ゲームス フリー編集者&ライター募集

電撃ゲームスでは、よりよい誌面作りのため、一緒に雑誌を作ってくれるフリースタッフを募集しています。応募される方は、①履歴書(編集、ライターのどちらを希望するか明記)、②ゲーム紹介文(800字程度。経験者の方は自分がかかわった記事のコピーでも可)、③自己紹介文(ゲームへの思い入れや得意なゲームなど)を書いて、上記の宛先の「電撃ゲームス編集部 スタッフ募集」係まで送ってください。

●募集職種
・フリー編集者：ゲーム関連記事の企画、編集を行うお仕事です
・フリーライター：ゲームをプレイし、記事を書くお仕事です

●報酬
・能力・経験に応じた当社規定の原稿料をお支払いいたします

●応募資格
・18歳以上(学生不可。経験不問。未経験者歓迎)
・編集部(東京・新宿)まで1時間程度で通える方で、常時弊社での作業が可能な方

●面接について
・書類による選考を通過した方のみ、1カ月以内に面接の日時をご連絡いたします。消印日より1カ月経過しても連絡がない場合は、不採用とお考えください
※応募書類は返却いたしませんのでご了承ください
※応募者の個人情報は、今回の採用募集以外の目的には一切使用いたしません
※電話などでの合否のお問い合わせにはお答えできません

巻末企画 頭文字「せ」 編集部が語る のゲームの思い出

■ゼビウス(AC・1983年・ナムコ)
ゲーム性、グラフィック、音楽のどれをとっても衝撃的でしたね。STGがあまりうまくなかった自分は、いつも序盤ステージしかプレイできず飽きてしまったり(苦笑)。 (じゅし)

■ゼルダの伝説(FC・1986年・任天堂)
迷宮の重厚なBGMに感動し、複数の頭を持つボスキャラ「グリオーク」に恐怖した小学生の俺。友達と一緒に情報交換しながら挑んだ裏ゼルダ。すべてが懐かしい……。 (まっつ)

■ゼルダの伝説(FC・1986年・任天堂)
FCのディスクシステム第1弾にして最高傑作。世界観、操作性、謎解き、触れるすべてが衝撃的で、最初は「なにこれ!?」って理解できなかった記憶が。歴史に残る大傑作！ (KK@)

■ゼルダの伝説 蜃気楼城の戦い(ゲームブック・1986年・双葉社)
ファミコン冒険ゲームブックシリーズの最高傑作。ゼルダ姫がミニスカ少女剣士として描かれていたのが衝撃的でした。私にとって、ゼルダ姫は今もこのイメージなのです。 (TTR)

■聖闘士星矢・黄金伝説(FC・1987年・バンダイ)
戦闘アニメで敵を撃破した際、棒立ちだった相手が突然のけぞる姿に、当時爆笑しながらまねをしていた記憶があります。原作を忠実に再現した姿なんですけどね。 (トミー)

■ゼルダの伝説 神々のトライフォース(SFC・1991年・任天堂)
あまりゲームをしない当時の彼女(今の奥さんw)と交代交代でプレイした思い出の1本。普段ゲームをしない人をあんなにトリコにするゼルダって、やっぱりすごいなぁ。 (宮下)

■聖剣伝説2(SFC・1993年・スクウェア)
当時は小学生で「やり込む」ほどのプレイヤーではなかったのですが、かなりハマった覚えがあります。あとで裏技を知って、当時知っていれば……と、今でも悔やんでますね。(Bros)

■セプテントリオン(SFC・1993年・ヒューマン)
大変なことになっている船から脱出するゲーム。このタイトルの記事を作っていた当時は大変だった。というか、「せ」で始まるゲームギアタイトルが見つからなかったorz (倉西)

■ゼロチーム(AC・1993年・セイブ開発)
4人同時プレイ用の筐体が必要ということもあってか、出回りが非常に少なかった。学生時代、友達とゲーセンに集まりプレイした定番が、これと『エスケープキッズ』でした。 (雅)

■全日本プロレスFEATURING VIRTUA(SS・1997年・セガ)
発売後、実際の全日本プロレスにウルフ・ホークフィールドが参戦したことが話題に。あの頃はパトリオットやウィリアムスなど、味のある外国人選手がたくさんいたなぁ。 (平岡)

■仙窟活龍大戦カオスシード(SS・1998年・ネバーランドカンパニー)
当時、200時間はプレイしていたと思います。SS版は声が付いているのがイイんです。何度か手放しては買い直しているのですが、去年ヤフオクで3回目の購入をしました。(megane)

■せがれいじり(PS・1999年・エニックス)
「せがれをいじって大きくしよう」というのが目的のアダルティな匂いのするゲーム。でも全然エロくはない。エロくないことに対しての憤りみたいなものも、特にない。 (先輩)

■7 ～モールモースの騎兵隊～(PS2・2000年・ナムコ)
終わってみると、シナリオモードが壮大なチュートリアルで、それから始まる1000年戦うモードが本番という。あらビックリ。いつも300年目くらいで血統が途切れて心が折れた。(KYS)

■ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64・2000年・任天堂)
拡張メモリーパックを差し込んで映像表現が強化される夢膨らむ仕様だが、ゲームは月が落下するうえに繰り返し見る悪夢的内容。プレイ中は夢でうなされたもんです。 (アラケン)

■センチメンタルグラフティ2(DC・2000年・NECインターチャネル)
ギャルゲーライターだった頃、新着情報がないなか、このタイトルの記事を約2年も続けた。企画記事でヒロインへのラブレターを自ら執筆していたことは俺的黒歴史。 (野村)

■セガガガ(DC・2001年・セガ)
「セガによるゲーム業界制覇を目指す」という目的もスゴイが、無数のギャグや内輪ネタ、歴代セガハードと撃ち合うラストのSTG面もスゴイ。あらゆる部分で伝説級の1本。 (おしょう)

■セガガガ(DC・2001年・セガ)
悪ノリすぎるシナリオも好きですが、ゲーム開発＆販売を題材にしたゲーム部分がツボでした。限定版に付いてきたTシャツは、今もたまに着ています。 (そみん)

■ゼノブレイド(Wii・2010年・任天堂)
久々に熱中したRPG。世界を冒険する楽しさを、久しぶりに心の底から味わうことができました。なにせ、クリア後は拍手したほどですから。個人的には音楽が秀逸!! (編集O)

次号、電撃ゲームスは大きく進化！ 新装刊で生まれ変わる姿にご期待ください!!

次号から電撃ゲームスは、毎月26日発売になって劇的進化！ サイズも少しだけ大きくなり、さらに読みやすい誌面へと生まれ変わります。そんな次号は、発売直前・直後の『MHP 3rd』や『タクティクスオウガ 運命の輪』の記事に注目。本誌ならではの特集記事も必読です！

電撃ゲームス 12月号(Vol.15)
11月26日(金) 発売予定!!
※次号の発売日、予告の内容は変更になる可能性があります。

『ポケットモンスターブラック・ホワイト』ポケモンデータベース

カノコタウン～ライモンシティまでに出会える野生のポケモン31匹



No	なまえ	タイプ	とくせい	注目のわざ	出会える場所
10	ミネズミ	ノーマル	にげあし or するどいめ	さいみんじゅつ	1番道路、2番道路、夢の跡地、3番道路
12	ヨーテリー	ノーマル	やるき or ものひろい	とっしん	1番道路、2番道路、3番道路
37	タブンネ	ノーマル	いやしのこころ or さいせいりょく	いやしのはどう	1番道路、2番道路、夢の跡地、3番道路、ヤグルマの森（すべて特殊）
15	チョロネコ	あく	じゅうなん or かるわざ	ねこのて	2番道路、3番道路
23	ムンナ	エスパー	よちむ or シンクロ	あくび	夢の跡地
24	ムシャーナ	エスパー	よちむ or シンクロ	サイケこうせん	夢の跡地（特殊）
25	マメパト	ノーマル・ひこう	はとむね or きょううん	はねやすめ	3番道路、ヤグルマの森
28	シママ	でんき	ひらいしん or でんきエンジン	ニトロチャージ	3番道路
30	ダンゴロ	いわ	がんじょう	かたくなる	地下水脈の穴
33	コロモリ	エスパー・ひこう	てんねん or ぶきよう	かぜおこし	地下水脈の穴
35	モグリュー	じめん	すなかき or すなのちから	つめとぎ	地下水脈の穴（特殊）
38	ドッコラー	かくとう	こんじょう or ちからずく	けたぐり	ヤグルマの森入り口
41	オタマロ	みず	すいすい or うるおいボディ	ちょうおんぱ	ヤグルマの森入り口
44	ナゲキ	かくとう	こんじょう or せいしんりょく	やまあらし	ヤグルマの森入り口
45	ダゲキ	かくとう	がんじょう or せいしんりょく	インファイト	ヤグルマの森入り口
46	クルミル	むし・くさ	むしのしらせ or ようりょくそ	むしくい	ヤグルマの森
49	フシデ	むし・どく	どくのトゲ or むしのしらせ	まもる	ヤグルマの森
52	モンメン	くさ	いたずらごころ or すりぬけ	コットンガード	ヤグルマの森（ポケモンブラックのみ）
54	チュリネ	くさ	ようりょくそ or マイペース	ギガドレイン	ヤグルマの森（ポケモンホワイトのみ）
26	ハトーボー	ノーマル・ひこう	はとむね or きょううん	みきり	ヤグルマの森（濃い緑の草むら）
47	クルマユ	むし・くさ	リーフガード or ようりょくそ	まもる	ヤグルマの森（濃い緑の草むら）
50	ホイーガ	むし・どく	どくのトゲ or むしのしらせ	まもる	ヤグルマの森（濃い緑の草むら）
17	ヤナップ	くさ	くいしんぼう	やどりぎのタネ	ヤグルマの森（特殊）
19	バオップ	ほのお	くいしんぼう	あくび	ヤグルマの森（特殊）
21	ヒヤップ	みず	くいしんぼう	したでなめる	ヤグルマの森（特殊）
57	メグロコ	じめん・あく	いかく or じしんかじょう	にらみつける	4番道路、リゾートデザート、古代の城
60	ダルマッカ	ほのお	はりきり	やきつくす	4番道路、リゾートデザート
65	ズルッグ	あく・かくとう	だっぴ or じしんかじょう	ずつき	4番道路、リゾートデザート
62	マラカッチ	くさ	ちょすい or ようりょくそ	メガドレイン	リゾートデザート
63	イシズマイ	むし・いわ	がんじょう or シェルアーマー	うちおとす	リゾートデザート
68	デスマス	ゴースト	ミイラ	おにび	古代の城

4人目のジムリーダーが待つライモンシティまでに出会える野生ポケモンのデータを総まとめ。さらにここから先でも頼れるポケモンを編集部が独自にチョイス。

編集部員、ライターが愛用するポケモン6匹

カノコタウンからライモンシティまでに出会える野生ポケモンは計31匹。進化したり、もらえるポケモンたちまで含めるともっと多くなるが、ここでは野生のポケモンのなかから、編集部のトレーナーが頼りにしているポケモンを大紹介。バトル向き、捕獲向きなどさまざまな理由で愛用中のポケモンを選出してみた。なお、表内の場所で特殊と書いてあるものは、揺れる草むらなどから出てくるものとなる。

ほのおで攻める ダルマッカ



リゾートデザートで出会えるほのおタイプのポケモン。バツグンの攻撃力の高さを誇り、進化するとさらに強力になる。じっくり育てて頼れる攻撃役に育てたい。

▲熱く燃やされても憎めない、愛嬌たっぷりな面構え。

ノーマルタイプに強い ドッコラー



▶こんじょうもしくはちからずくと特性も攻撃に特化。

見た目のとおりガテン系な、かくとうタイプのポケモン。かくとうはノーマルに相性がいい唯一のタイプなので役に立つ場面がきっと多いはず。

トリッキー戦法 チュリネ



メガドレインややどりぎのタネなど、HPを回復しながら戦える。『ポケモンホワイト』にのみ出現するが、NPCと交換すれば『ポケモンブラック』でも入手可能。

▲ねむりごなを使った補助も有効。

硬い守り ダンゴロ



防御が高く、デカイ一撃を食らっても特性のがんじょうでギリギリで耐えられる。ピンチになったときの盾役として、持ちこたえている間に立て直そう。

▲ガントル、ギガイアスとより大きく硬く進化する。

捕獲にオススメ ムンナ



▶夢の跡地で出会える、進化形のムシャーナも有効。

2ターン後に相手を確実に眠らせるあくびを使えば、野生ポケモンを捕まえられる確率が一気にアップ。特性のシンクロも使いこなそう。

「ものひろい」が役立つ！ ヨーテリー

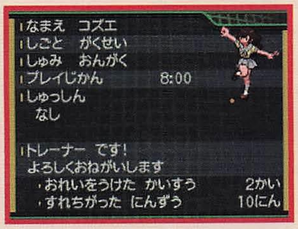


ものひろいのとくせいを活かして道具を拾って売れば、序盤でもお金に困らない。ハーデリアに進化させてしまうと特性が変わってしまうので注意しよう！

▲とっしんの攻撃力もなかなか。

それゆけ！すれちがい 実地 調査隊





朝の通勤電車に乗っているだけでもかなりのポケモントレーナーとすれちがえる、新システムのすれちがい調査。ヒウンシティの本部から新たな依頼を受けた我々は、新宿、秋葉原、ポケモンセンタートウキョーの3カ所で、街ごとの調査データの傾向を調査し、比較した。驚くべきはポケモンセンターでのすれちがい人数。休日ということもあり、家族連れやカップル、外国人の団体さんなどで店内がごった返していた結果、13秒に1人のペースですれちがった。『ポケモンブラック・ホワイト』のバージョン差はなくキレイに半々に。秋葉原はさすがにやり込んでいる人が多いのか、プレイ時間の長い人の割合が大きかった。次回は北海道や沖縄で地域差について調べてみたい！（願望）

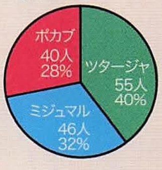
◀すれちがいログでプレイヤーの名前がキャラクターの近くに出るオレンジ色の5つの●印は、その人のすれちがい隊員のランクを表している。

新宿

1時間のすれちがい人数 **141人**（平日17～18時）

ポケモンブラック 70人
ポケモンホワイト 71人

最初のポケモン



プレイ時間

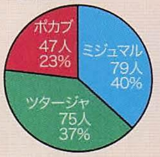
1位	100時間以上	35人	25%
2位	10～20時間	16人	11%
2位	40～50時間	16人	11%
4位	20～30時間	15人	11%
4位	50～60時間	15人	11%
6位	30～40時間	14人	10%
それ以外		30人	21%

秋葉原

1時間のすれちがい人数 **201人**（休日16～17時）

ポケモンブラック 98人
ポケモンホワイト 93人

最初のポケモン



プレイ時間

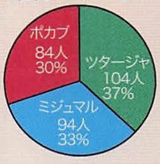
1位	100時間以上	57人	29%
2位	40-50時間	30人	15%
3位	50-60時間	25人	12%
4位	20-30時間	19人	9%
5位	80-90時間	13人	7%
6位	30-40時間	12人	6%
それ以外		45人	22%

ポケモンセンター

1時間のすれちがい人数 **282人**（休日13～14時）

ポケモンブラック 141人
ポケモンホワイト 141人

最初のポケモン



プレイ時間

1位	100時間以上	71人	25%
2位	10～20時間	48人	17%
2位	40～50時間	31人	11%
4位	20～30時間	31人	11%
4位	50～60時間	25人	9%
6位	30～40時間	25人	9%
それ以外		51人	18%

※電撃ゲームスPUSH『ポケットモンスターブラック・ホワイト』についてはP.253から逆にお読みください。

――今回の3匹のモチーフについてもお聞かせください。

杉森　今回はモチーフとして、ヘビとブタとラッコというのは出ていました。あとは多様な人種というのが全体のテーマなので、和・洋・中に分けてみたんです。ツタージャは西洋の貴族、ポカブは中国の武将、ミジュマルは日本のサムライといったように決めてからはどんどんアイデアが膨らんでいって、最後の進化系の姿まで見えたという感じですね。

――伝説のポケモン、レシラムとゼクロムについてはいかがでしょう？

増田　パッケージやタイトル画面に出るポケモンなので、ドラゴンタイプにしたいと思っていました。ドラゴンは海外、特にヨーロッパで馴染みのあるモンスターですから、パッケージにふさわしい感じが出るのではないかと思ったんです。このとき杉森さんにデザインしてもらうために、コンセプトのメモを書きました。ゼクロムは電気タイプのドラゴンで腕が4本あるポケモン。レシラムは美しい羽があって、やや女性っぽいポケモン。彼らは力強さと美しさの対比になっているんです。しかし、実際のデザインについては結構大変で、彼らの尻尾の部分を今のような形にして個性を出すまでには、かなり時間がかかりました。尻尾って、普通は先に向かって細くなるものなんですが、そこを逆にデカくしてしまうところは「さすが！」と思いましたね。



▲パッケージにも描かれている伝説のポケモン、レシラム（左）とゼクロム（右）。

杉森　ドラゴンであることと一緒に「でんき」タイプと「ほのお」タイプであるということを、はじめから決めていました。それで、ほかのポケモンよりもすごく強いということを考えたときに、やはり出力の大きさが強さにつながるのではないかと思ったんです。次に大出力のエネルギーを表現するにはどうするか、としたときに発電機やジェットエンジンみたいなものが尻尾として付いていれば強そうなんじゃないかということで、こういうデザインになりました。

「究極を超えるものは交わらない“対極”しかない」



――パッケージでは、タイトルと伝説のポケモンの色が逆になっていますが、この設定の理由というのは？

増田　白と黒という色は、日本ではあまりめでたい色ではないですよね。お店などにパッケージがズラっと並んだときに白黒が並んでいると見えないように、ホワイトに黒いゼクロム、ブラックに白いレシラムという形にしました。パッケージ映えもしますしね。

――今までのような並列ではなく、完全に対比なのはどうしてでしょうか？

増田　『ポケモンD・P』のときのコンセプトは「究極」だったのですが、それを超えるものを考えていたときに、たまたま“対極”と思いついたんです。せっかく2本同時に出すので、それぞれが全然違うとか、見え方が違うとか、そういうものにできないかなと。異なる、交わらない2つのものという意味を込めてブラックとホワイトになりました。

まだまだ終わらない さらなる遊びの数々

――発売からもうすぐ1カ月ということで、すでにエンディングを向かえたプレイヤーも多いと思いますが、クリア後の楽しみ方について、こんな遊びをしてほしいというアドバイスをお願いします。

太田　たぶん冒険しているときは、どんどん先に進んでしまって遊んでいない施設などがあると思います、もう一度それぞれの街に戻って、いろいろな施設も楽しんでもらえるとうれしいです。特にミュージカルは、たくさん出演するといいことがいっぱいありますよ。

――ほかのプレイヤーと共演するのも盛り上がりますよね。あと、ハイリンクにもまだ仕掛けがあるということですが。

大森　クリアした後に行ける「ブラックシティ」と「ホワイトフォレスト」（ブラックかホワイトかで異なる）は、なぜか住人達がお互いの存在を意識していて、「都会に行きたい」とか「田舎でのんびりしたい」などと言うんです。そういった住人達にほかのプレイヤーの世界で話しかけると、自分の街に連れて帰れます。自分の世界の住人が増えてくると、自分の街や森がどんどん成長していくんです。特定の住人を連れて帰ったときにしか登場しないポケモンもいるので探してみてください。

――クリア後の要素といえば、さらなる収集や育成もありますが、今回はゲームシンクの存在も大きいですよね。

水口　ゲームシンクで仲よくなったポケモンをDS側に連れて帰れば、収集もバトルも充実させられます。こうして仲よくなったポケモンは、いつもと違う特別なとくせいを持っていることがあるので、バトルを楽しんでいる方はぜひ！

杉森　ポケモン達を育成をするときには、なるべく戦闘のアニメーションはオフにせずに見ていただきたいです（笑）。

――確かに今回のポケモンはバトル中に動きまくりますね。クリア後に出てくる今までのポケモン達も動きが増えていたりするんでしょうか？

杉森　動く部分は、新規で描いています。見どころなのでじっくり見ていただけるとうれしいですね。

――バトルについては今まで1回限りだったわざマシンが、今作で使い放題になったのは、かなり衝撃的でした。

増田　そこはプレイヤーのことを考えて、バトルがもっと盛り上がるためにですね。バトルチームにわざマシンの使い放題について聞いてみたら、みんな即決で賛成してくれました。

――ちなみに現在は新しいバトルルールの戦術がまだ固まらずアツい感じですね。

増田　今までのダブルバトルはもう戦術が構築されてきていて、本当に強い人には何をやっても勝てないというところまで来ているんですね。でもそんな人が相手でも、ときには運で勝てるというのを起こしたくて、ローテーションバトルをまず考えました。バレーボールみたいにポケモンの位置が入れ替わることで偶然性が生まれるようにしています。その真逆として、トリプルバトルは本格的に戦術を突き詰めていくような感じです。

――隣接した相手にしか攻撃が届かないので、構成やわざの使い方がダブルバトル以上に重要なように感じますね。

太田　遠くにも届いたりといったトリプルバトル向きのわざも新しく入れているので、そこは今までと違うまた新しい戦術が生まれるのではと思います。

増田　ポケモンワールドチャンピオンシップス（ゲームの『ポケットモンスター』と、カードゲームの世界チャンピオンを決める大会）でも、今はダブルバトルしかないので、もう1つトリプルバトルの種目を作って、世界チャンピオンを決められたらおもしろいかなと思っています。

新たな戦略を生む 新生“バトル”システム

バトル関連でも新たな要素や変更点が多数ある。ルールやタイプの組み合わせなどについては、今までの常識が、一気に覆されることとなった。また今作ではエンディングまで新ポケモンしか登場しないということもあり、バトル初心者や今までの知識、経験がない人も始めやすい。一方、シリーズ経験者も、最初は新ポケモンのタイプがわからず、「効果ばつぐん」ですぐに倒されるという緊張感が味わえたのではないだろうか。新たな戦術はここからまた一つずつ構築されていく。

新バトルルール

トリプルバトルとローテーションバトルの2つのルールが追加された。どちらも3対3の戦いになるが、今まで以上に編成のバランスが重要になる。トリプルバトルではポジション選びが最大のカギだ。



▲ローテーションバトルは3対3だが、攻撃できるのは前衛同士のみ。どのポケモンを出すか、ジャンケンのような読み合いがアツい。

わざマシンが使い放題

従来作では一回限りの使い切りだったために、もったいなくてバッグの肥やしになりがちだったわざマシンが、今作では使い放題になった。新しいわざも増えているので、いろいろとおもしろい組み合わせを試してみよう。



▲出現するポケモンのタイプや、ジムリーダー戦に合わせて、有効なわざをどんどん上書きしていくなんて贅沢な使い方もあり。

ミラクルシューター

対戦中に道具が使えてしまうという、戦況を一変させる新システム。ターンごとに貯まるエネルギーと引き換えに、さまざまな道具が使用可能。回復系を使うか、パワーアップ系を使うか、戦術とタイミングが勝負を大きく左右する。



▲通信対戦では、すべてのバトルでミラクルシューターのあり・なしが選択できる。長期化するバトルにいかに終止符を打つかが腕の見せ所だ。

バトルサブウェイ

新たな編成を組んだとき、新たなわざを覚えたとき、バトル形式で何度でも試せる施設としてバトルサブウェイが新登場。さまざまなルールのバトルが用意されているだけでなく、勝利を重ねれば貴重な道具が景品としてもらえる。


▲実戦形式で実力を試すことができる絶好のチャンス。自分の手持ちの6匹で、あらゆるタイプの相手に対応できるのかを見極めよう。

ポケモンという生き物を再びイチから生み出す

——ここからはポケモン達についてお聞きします。今回は新しいポケモンだけでエンディングまで行くと決まったときの心境はいかがでしたか?

杉森　大変そうだなと（笑）。プレイする側として考えたらそれは非常におもしろいので、できる限りやりたいとは思いましたが、実際作ることを考えると厳しいと。なので最初から諸手を挙げて賛成というわけではなく、これまでのポケモンも混ぜたらとか、数を減らしたらとか、ちょっと抵抗したりもしたんですが、はねのけられてしまいました（笑）。でも、最終的にはやってよかったです。

——新しいポケモンを生み出していくうえで、意識してこんなコンセプトにしようと考えたものはありましたか?

杉森　ポケモンのデザインはグラフィックスタッフ17名でやっていたのですが、一番最初はみんなに自由に作ってもらいました。そしてだんだん数が揃ってくると、こういうタイプが足りない、などの注文をつけるようになっていきます。今回は初代の『ポケモン赤・緑』的な世界になるということがわかっていたので、新ポケモンだけで世界を成立させなくてはいけない。従来作のように、今までのポケモンに新しいポケモンが混ざっている世界だと、奇抜というか、特徴があり過ぎる新ポケモンが多くなってしまうんです。これまでのスタンダードなポケモンがいるうえで、そういった尖ったポケモンが出てきたので、それはそれで全体的なバランスはよかったのですが、今回は新ポケモンだけで構成しますので、奇抜なポケモンばかりだと、おかしな世界になってしまう。ですので『ポケモン赤・緑』で最初に作ったときのように、デザインも名前の付け方もあまり捻らず、初代の雰囲気を意識して、なおかつ新しさが出るように気をつけました。

増田　僕から伝えたことは2つありまして、1つはスタッフのなかの〝ポケモンの固定概念〟を取り外してくれということ。もう1つは、ポケモンからポケモンを作らないでほしいということです。どういうことかというと、『ポケモン赤・緑』では、ネズミをイメージしたポケモンとか、ゾウをイメージしたポケモンとか、ベースとなる動物や物からポケモンが作られていました。今回それと同様で、その後の作品のように、すでにいるポケモンを中心に考えてはいけないんです。今回はいつもの『ポケットモンスター』とは違うということを常に言ってきましたし、同様にポケモンも今までとは違うように作ってほしかったんです。

——実際にはどういう流れで作られていたのでしょうか?

杉森　まずはスタッフがそれぞれ考えたデザイン案からいいものを選んで、少し直したあとに、最終的に僕が三面図を起こして完成に至るという流れですね。

——最終的には杉森さんのフィルターを一度通ったものがポケモンになると。

杉森　そうですね。最終的にはポケモンらしい絵になりますが、もともと全員が同じ絵柄ではないですし、それこそもっとハードな絵柄で描くスタッフもいますよ。でも、アイデアがおもしろければ最初からポケモンっぽく描く必要はなくて、ハードな絵柄ならハードな絵柄なりのよさを拾い上げて、ポケモンらしくしていくというのが僕の仕事なんです。

——ポケモンに落とし込んでいくときに、ここをこうしておけばポケモンになる、みたいなツボはあるんでしょうか?

杉森　ポケモンは普通のゲームでいうと敵キャラにあたるので、倒す対象なんですが、『ポケットモンスター』では、どのポケモンも全部仲間にもなりますよね。ですので、一目見て仲間にしたいポケモンであるかどうかが重要です。ちょっと怖いとか、ちょっと気持ち悪いとか、そういうのは逆にとても大事なんですが、その方向が行き過ぎて仲間にしたくない、という気持ちにならないように、必ず何かちょっと愛嬌みたいなものを忘れないようにしています。そこも僕の役目です。

——メインとなるポケモンについて簡単にコンセプトをお聞きしたいんですが、最初の3匹について教えてください。

杉森　最初の3匹にはいろいろな決まりごとがあります。例えば「3段階進化する」「新米主人公の最初のパートナーなので最初はあまり強そうに見えてはいけない」「でも最後はものすごく強そうになる」といったところですね。そのほか、タイプとモチーフのマッチングに違和感がなく、スタンダードなものに見えるようにしています。毎回、みずタイプのイヌとかも考えるんですけど、やはりイメージと合わないんですよ。実はこういう見えない制約がいろいろとあります。

——最初の3匹が作る上で一番制約の多いポケモンなんですね。

杉森　そうですね。ですので、最初の3匹は毎回手こずります。ほかのチームからも急かされるので最後に作るわけにもいかないですし（笑）。全体の進行の真ん中あたりで作っていく感じですね。

見えない制約が多いので最初の3匹はいつも大変です



▲ポケモンのデザイン作業について、さまざまな苦労を語るアートディレクターの杉森氏（右）。本作のポケモンは、ポケモンからの派生としてデザインしているのではなく『ポケモン赤・緑』のときと同じものなどをモチーフにしたという。

ゲームとWebが連動 〝ポケモンドリームワールド〟

ゲームと連動してWeb上で遊べる「ポケモングローバルリンク」のコンテンツの1つ。ゲーム上でポケモンを寝かせて夢の世界に行き、そこで起こったことがゲームにフィードバックされるという仕組みだ。ほかのポケモンと出会って仲よくなれば、ゲームにもそのポケモンが登場するようになる。Wi-Fiでの接続は1日1回。それぞれが簡単なミニゲームのような作りになっているので、PCに向かって空いた時間に軽く遊ぶという手軽さで楽しめる。



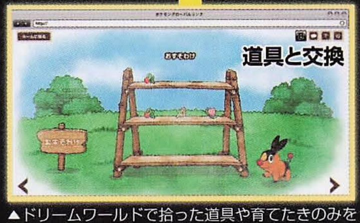
▲DS側でポケモンを選んで寝かせると、PC側に登場。自宅にWi-Fi環境がない場合でも、別の場所で寝かせておけば、PCで遊べる。



▲ゆめしまと呼ばれる場所を冒険すると、ポケモンと出会うことがある。ミニゲームでポケモンと仲よくなればDS側にも同じポケモンが登場する。



▲イッシュ地方では栽培できず、入手も限られるきのみを好きなだけ育てられる畑。育てたきのみはドリームワールドのさまざまな場面でお金代わりに使ったり、ゲーム側に持っていくこともできる。



▲ドリームワールドで拾った道具や育てたきのみを棚に置いておけば、やって来たほかのプレイヤーと自由に交換できる。自分がほかのプレイヤーの棚に行って交換してくることも可能。

GAME FREAK 開発スタッフインタビュー

――確かにCギアはできることが多くて、ゲーム慣れしていても最初はどこから使っていいのかわかりませんでした。

増田 最新の携帯電話を買ったときと同じで〝使ってみるうちにわかってくる〟くらいでちょうどいいのかなと。ここまで突き離したことは今までありませんね。

――Cギアを使った通信の方式に関して、ワイヤレス、Wi-Fi、すれちがいという機能に加えて、ソフトに赤外線の送受信部を搭載しています。これはなぜなのでしょうか?

増田 赤外線自体は『ポケモンHG・SS』のポケウォーカーでも使っていますが、企画として出た順番は『ポケモンB・W』が先でした。赤外線を使うとプレイヤー同士で接続しやすくなるのです。というのも、最初からワイヤレスでやると、接続を開始するときに、どちらかがホストになって通信を開始して……と手順が複雑になってしまうんです。ですので、赤外線は最初に繋げるためだけに使って、その後はワイヤレスに切り替えるようにしています。また、今回は簡単につながるというのがテーマですから、赤外線を使った交換では、手持ちの6匹のポケモンだけでなく、ボックスごと見ることができて、そこから交換もできます。これもCギアが〝プレイヤーの持ち物〟だから許されている概念なんです。手持ちの6つのモンスターボールしか持っていない主人公にはできないはずですから。本来なら正しくないのですが、その辺は気にせずに、便利さのほうが勝ったというわけですね。



▲使い勝手のいい赤外線通信。オマケっぽいフィーリングチェックも、ゲーム中は意外な使い道が。

――ゲーム開発の際も、Cギアはプレイヤーが持っているものであるという概念がベースになっていると思いますが、改めてコンセプトを教えてください。

大森滋氏(以下、敬称略) まずは同じゲームをプレイしている人がまわりにいるのを共有したかったというのがコンセプトですね。まわりの人の行動をリアルタイムに表示することで、友達ではなくてもみんなで一緒に冒険をしているんだという一体感をうまく表現できたと思います。一瞬のすれちがいから出会いが生まれて、そこからハイリンクで遊んだり、対戦・交換をしたり……。「友達になる流れ」というのも変ですが、そういうことも実際にあったらというのが理想ですね。

――特にハイリンクは、ほかのプレイヤーのゲームの世界に入り込むという、今までのゲームと比べても大きく踏み込んだ仕掛けですよね。

大森 通信でお互いに助け合ったり、同調するような遊びができないか、ということで考えました。技術的には常に通信をしているんですが、それを意識させないような自然な状態で相手の世界に入り込んで、入り込まれたほうは「なんだろう」ってビックリするような、どちらのプレイヤーにも不思議な感覚を与えるものにしたかったんです。あと、開発の順番としては、すれちがいよりも先にハイリンクを作ったのですが、ハイリンクだけだとやや敷居が高いと思い、それを補うためにすれちがいログを付けました。

――プレイヤーがどんな状況か表示され、それがハイリンクに繋がっていくと。

大森 「ピンチだ」「ポケモンを捕まえた」など、ほかのプレイヤーの状況が見えることで、それがデルパワーを使ってあげる動機づけに繋がるのではと思いました。それによって1つずつ通信の敷居を下げてあげて、すれちがった人達との一瞬の遊びを、無駄にしないようにしたかったんです。

「すれちがった人達との一瞬の遊びを無駄にしないように」



DSの外で生まれる新たなコミュニケーション

――もう1つの大きな要素として「ポケモングローバルリンク」というWebを使った遊びがありますが、DSというハードを使わない、ゲームの外に飛び出した遊びを取り入れた理由は?

増田 ポケモンを使ってもっとたくさんコミュニケーションを取って欲しい、との思いがありました。そこをさらに広げていくにはDSでは限界があったんです。やはりデータを大量にためたり、常に更新ができたり、ポケモンを交換したり相手と直接コミュニケーションが取れたりしたいと思いました。それも今回だけじゃなく、今後も使えるものとして構築したい。そうなるともうPCしかない。

――『ポケモンHG・SS』のポケウォーカーもまた、別の形でゲームの外に出た仕掛けでしたよね。

増田 イメージとしては、ポケウォーカーはプレイしている本人だけでなく、まわりの人も引き込んでしまおうというものでした。DS本体でもできなくはありませんが、それよりも別のデバイスにすることでまた違った広がりを見せるという分け方ですね。今回も、PCは家にあるもので、常に持ち歩きたいのはやっぱりDSですし。そこにプラスして、インターネットの利便性と、コミュニケーションの取りやすさという機能で、PCとDSと分けているというわけですね。

――それもやはりある程度、年齢が上の人をイメージしているわけですか?

増田 そうです、イメージしているのは大学生などですね。ですので、SNSも多少意識した作りになっています。

――具体的にアイデアが固まったのはどれくらいの段階だったんでしょうか?

増田 PCとつなげるというアイデアは最初からありましたが、実現できるかどうかがわからないという状態が2年くらい続きました。そしてもう1年、試行錯誤を繰り返して、最後の1年で作りあげたといった感じですね。誰も見たことがない機能なので、PCとつなげることのメリットが非常に伝わりづらく、どう遊んでもらうのかという資料をきっちり作り、それを見てもらってようやく先に進めたという感じでした。

――夢の中の世界という設定はどういうところから出てきたんでしょうか?

水口舞氏(以下、敬称略) DSとPCのデータを連動させるときに、どういう世界観にすれば納得してもらえるか、ということを考えるのが難しかったんです。単純にセーブデータをアップロードして、PCでダウンロードして、ということだけでは世界観的に納得できないだろうと。ですので、寝ているポケモンが夢に出て、夢で手に入れたものがDS側で現実になるという世界観にしました。

――『ポケットモンスター』のプレイ人口から考えると、すごく多数の人がサービスに参加しそうですよね。

水口 そうですね。最初から人数が多いだろうということで、知らない人同士であってもコミュニケーションを取ったり遊んだりして、すぐにつながれるような環境を作りたいというのは考えていました。

ほかの人のゲームの世界に入り込んで冒険する〝ハイリンク〟

イッシュ地方の中心にあるハイリンクという不思議な島から、ほかのプレイヤーの世界へ遊びに行ける機能。流れとしては、①相手の世界でミッションを受けてクリアし、②自分の世界に戻ってデルパワーをもらう、という2段階になっている。入られた側は特別なことをする必要はなく、急にお得な効果が得られることも。その効果は意外と大きく、高価なわざマシンを買うときに「やすうりパワー」が発動していれば安く買える。つながることでみんなが幸せになれる仕組みだ。

他人のゲームの世界へ

Cギアのワイヤレスからハイリンクを選ぶと、プレイヤーは自分の世界のハイリンクにワープする。そこから左右にある橋を歩いて渡ると、その先にはほかのプレイヤーの世界が待っている。この橋に乗っているときにワイヤレス通信でほかのプレイヤーを探しているので、あわててダッシュせずゆっくり歩いて渡ろう。友達と相談しながら遊ぶのはもちろん、知らないプレイヤーの世界に急に入ってビックリさせるのもアリ。遊びに来られた側のプレイヤーは、基本的に何もしなくても大丈夫なので、どんどん遊びに行こう。



▲ほかのプレイヤーの世界に入っている間は、世界の見た目が白黒になる。マップ上でハイリンクを囲む場所にいないと接続はできない。

ミッションをクリアする

無事にほかのプレイヤーの世界に入れたら、ハイルツリーを調べてミッションを受けよう。下画面のマップにはほかのプレイヤーのいる場所が表示され、タッチするだけでその街までワープできる。この間も入られた側のプレイヤーは普通に冒険しているので、急に入った場合は気づいてもらえないことも。街中を走りまわって見つけ出し、制限時間内にミッションをクリアしよう。クリアすれば、自分はごほうびとしてデルダマがもらえ、入られた側にもデルパワーの効果が与えられたりと、お互いにいいこともある。



▲このミッションはほかのプレイヤーに話しかけるとクリア。入られた側も「やすうりパワー」が発動すればかなりお得に買い物ができる。

デルパワーを発動

ミッションを達成したら自分のハイリンクに戻り、ハイルツリーから報酬のデルパワーをもらおう。デルパワーは冒険中にCギアを起動しているときに、自分で任意に発動することができる。デルパワーの発動中は、周囲のプレイヤーにもその効果が波及する。ここでもまわりとつながることで、自分だけでなくほかのプレイヤーまでハッピーにできるわけだ。また、入り込んだ先の世界ではミッション以外にも道具が拾えたり、話しかけることで新たな連動が発生するキャラクターもいたりと、さまざまな仕掛けが用意されているので探してみよう。



▲たくさんのミッションをクリアすれば自分の世界のハイルツリーがどんどん成長し、より効果の高いデルパワーがもらえるようになる。

──低い年齢層にはタッチペン操作が浸透していると思いますが、そこにキー操作も加えるというのは、高い年齢層のプレイヤーを意識してなのでしょうか?

太田 そうですね。どちらかだけにしてしまえばスッキリしますし、楽なんですが、混ざってもソフトにスマートに、というのは挑戦でした。あとは今までだと全部に〝もどる〟と表示してあったのをやめて、少し突き放して、いじって覚えてもらおうという部分もあります。そこも各画面で個性は出しているんですが、Bボタンは右下のアイコンに、Xボタンは×マークに連動しているとか、〝もどる〟には必ずリターンマークを使うとか、記号化して統一感が出るようにしました。

──漢字であったり、インターフェイスであったり、今回は従来よりも上の年齢層のユーザーをだいぶ意識して作られていますよね。

増田 そこは確実に狙いました。例えば従来は、小学生で『ポケットモンスター』に触れた子が、だいたい中学生後半くらいになると離れてしまって、大学生になるとほとんど遊ばないというのが統計データとしてありました。だからより多くのユーザーさんに遊んでもらうためにも、そういった卒業した人にもう一度帰ってきてほしいと思ったんです。とはいっても、初めてプレイする小学生の子たちが、思いっきり遊べるように、という部分はそのままにしつつ制作しました。

──発売後、現時点で『ポケモンB・W』を買われている層というのはどんな感じでしょうか?

増田 まだあまりデータは出ていないのですが、お店などで意外と上の年齢の方が買われているのをよく見ます。なので、逆に子供たちがちゃんと買ってくれているのかが心配だったりします(笑)。

──14年前に『ポケモン赤・緑』を小学生で遊んだ人は、今20代半ばくらい。もうちょっと上の年齢でプレイした人は、お父さんお母さんになっているような世代なんですよね。編集部には初代以来ひさびさに遊んでいる人もいて「すごい進化している!」って驚いてましたから。

増田 確かに『ポケモン赤・緑』からだとすごい進化っぷりですよね(笑)。

ストーリーと地方名に込められた意味

──今回は登場するキャラクターの数やイベントの回数が増えていて、だいぶ厚いストーリーになっていますね。

増田 これも大人向けを意識したからですね。もともとはストーリーを濃くすると、ストーリーに集中してしまって、ポケモンを捕まえてる場合じゃなくなると思っていたんですね。でも今回濃くしてみたら、イベントごとに話がきれいに終わる形にしたのもあって、次の街に行くために道路に出たとき、ポケモンを捕まえることに集中できたので、結果的にはよかったかなと。

──ストーリーのテーマもポケモンとの付き合い方や関係が描かれていました。序盤のプラズマ団の演説で「ポケモンを解放しよう」みたいな話をいきなりされるのも、大人向けなテイストですよね。

増田 プラズマ団は、すごく極端なキャラクターにしたいと思って作ったんです。「めちゃめちゃポケモンが好きになると、どうなるんだろう?」ということを考えたのが最初です。従来作までの「ポケモンを使って何かをするという集団」とは違う形でのおもしろさですね。あの演説もポケモンが好きというテーマのなかで、その極端さを伝えるために〝解放を〟っていう形になっています。



▲ポケモン解放を訴えるプラズマ団のゲーチス。極端な考え方だがこの時点では間違っていないような気にもなる。

──舞台となるイッシュ地方の名前の由来も今までとは異なりますよね。全体的な見た目や雰囲気はニューヨークを意識されているとのことですが、今までの日本の各地ではなく、海外の都市をモチーフにしたのはなぜなのでしょうか?

増田 1つは自分が音楽好きなので、いつかニューヨークでコンサートができたらいいなというのがありました。もう1つはあの街に、あれだけ多くの人種が集まって成立しているというのがすごいなと思ったんです。ニューヨーカーの話を聞くと、みんながお互いを尊重してるんですよね。隣の人がパーティをしたり、近所の地区の人が祝日でお祭りをしていても、自分もするからということで許している。そんなニューヨークという街をモチーフにすることで、ポケモンも人もみんなが許し合えているような場所を作りたいと。そんな場所として、多種多様なものがあるけど客観的には〝一種〟に見える地方ということで〝イッシュ〟という名前になっています。

「大人のユーザーは確実に意識しています」

──ストーリーで語られる〝ポケモンと人間の共存〟にも地方名が関わっているんですね。

増田 そうですね。基本的に『ポケットモンスター』は、「ラブ&ピース」な感じの、よりよい世界というのを中心に考えているので、いろいろな人が一緒にいるような環境や社会になっているんです。

──名前の由来でいうと、街の名前はどこから来ているんでしょうか?

杉森 あれは着物や布に使われる、日本の伝統的な文様からです。(※カノコ「鹿子」、カラクサ「唐草」、シッポウ「七宝」、ヒウン「飛雲」など)

──全体の世界を国際的に作ったなかで、あえて日本の伝統のものを街の名前にしたのには理由があるんでしょうか?

増田 自分が新しい場所を構築するときに気をつけているのが、モチーフそのままの場所にしないことです。音楽や名前をちょっと違う感じにすることで、そうじゃない新しい場所を作りたかったんです。ですので、今回はニューヨークをモチーフにしつつ、日本っぽさが入っているという形をとりました。

〝つながる〟ことを実感するための最先端技術

──システム面では今まで以上に〝つながる〟ことがキーワードになっていて、その中心に〝Cギア〟がありますよね。

増田 Cギアも、大人向けにハイスペックな最先端機器をベースにするというのがコンセプトです。プレイヤーが大人になって離れていく理由には「子供っぽさ」とか、「『ポケットモンスター』は子供のもの」というイメージがあるんじゃないかと思ったんです。そこを最先端技術でカバーするということで、なんかカッコいいデバイスにして、周囲を飛んでいる電波を点滅や色でわかるというものにしました。ですので、Cギアはゲーム中では主人公がもらってますが、実際にはその先にいるプレイヤーに渡しているという概念で作っているんですよ。



ポケモンの新たな試み 〝つながる〟遊びの仕組み!

『ポケットモンスター』シリーズの特徴であり、醍醐味の1つでもある〝つながる〟という遊び。初代『ポケモン赤・緑』から、ゲーム自体が通信ケーブルでほかのプレイヤーとつながることを前提に作られ、作品とハードを追うごとに進化をとげてきた。そして、本作ではさらなる広がりと深みを見せている。その広がりの中心となるCギアの各システムをメインに、その仕組みと楽しみを解明する。

プレイヤーに与えられるハイテクデバイス〝Cギア〟

冒険の序盤、サンヨウシティでポケモントレーナーの研究家マコモから手渡されるCギア。インタビューにもあるとおり、ゲーム中その機能に関する説明はほとんどない。なかには取扱説明書ですら説明されず、今回のインタビューで明らかになった機能もあるほどだ。Cギアを起動すると通信状態に入り、ゲームをプレイしながら、すれちがいログで周囲にいるプレイヤーの状況がチェックできる。さらにIR、Wi-Fi、WIRELESSの各モードに入れば交換や対戦、ハイリンクなどの通信を使った遊びが楽しめる。ただし、起動中はDSを閉じてもスリープ状態にならず、常時通信し続けるので、本体の電池残量には注意しよう。



▲タッチスクリーンに表示される基本画面。デザインは主人公の性別により異なるが、カスタマイズも可能。時刻や本体の電池残量表示も地味に嬉しい。

IR 赤外線通信

初搭載となる通信機能だが、おそらく使う機会が最も多くなるであろうモード。1対1での交換や対戦時など、素早く&安定してほかのプレイヤーとつながれるのが非常に便利。特にポケモンの交換ではボックス内にいるポケモンも直接出すことができる。通信交換で進化するポケモンもいるので、積極的に活用したい。



▲交換のたびにパソコンを往復する必要はない。スムーズかつ快適になったポケモン交換では、相手のボックスの状況も確認できる。

WIRELESS ワイヤレス通信

交換や対戦といった通信機能の起動は赤外線通信になる一方、Cギアのワイヤレスはハイリンクとライブキャスターに特化したモードに。ビデオチャットのように使えるライブキャスターはゲーム本編に直接関係ないが、未来を感じさせる機能なので一見の価値あり。ハイリンクの手順はP.256で詳しく紹介する。

Wi-Fi Wi-Fi通信

Cギアで行えるWi-Fi通信は、ゲームシンクを用いたポケモングローバルリンクとの連動のみと、いたってシンプル。ここで眠らせたポケモンのデータをインターネット経由でサーバにアップロードすることで、ポケモングローバルリンクでいろいろなコンテンツが楽しめるようになる。また、Webサイトで遊んだあとのフィードバックもこちらで行い、ゲーム中にハイリンクに行けば受け取ることが可能。また、Wi-Fiを使った交換・対戦は今までどおりポケモンセンターの2階で可能だ。

GAME FREAK 開発スタッフインタビュー

ポケットモンスター ブラック / ポケットモンスター ホワイト

DENGEKI GAMES PUSH [今、注目の1本]

『ポケットモンスター』を変えること／変わらないこと

GAME FREAKの開発メンバーが語る『ポケットモンスター』の完全新作に向けて変えたこと、そして変わらなかったこと。この両面から『ポケットモンスターブラック・ホワイト』の本質に迫る。

ポケットモンスターブラック・ホワイト			
発売中(9月18日発売)	各¥4,800(税込)		
DS	ジャンル	RPG	冒険
	メーカー	発売元:株式会社ポケモン／販売元:任天堂／制作:ゲームフリーク	対戦
	備考	プレイ人数:1人用(通信プレイ時2～5人)	育成



ゲームデザイナー Game Designer
太田 哲司
インターフェイスまわりの設計を中心としたシステム全般と通信関連を担当。好きなポケモンは"ダゲキ"

ディレクター Directer
増田 順一
ディレクター、プロデューサーとして製作を総指揮。一部サウンドも担当。好きなポケモンは"ビクティニ"

アートディレクター ArtDirecter
杉森 建
デザイン全体の統括、2Dアートディレクターとしてマップ以外の部分も担当。好きなポケモンは"ゼクロム"

ゲームディレクター Game Directer
大森 滋
すれちがい通信と調査レーダーの発案と作成を担当。マップやジムの統括も。好きなポケモンは"クルマユ"

ゲームデザイナー Game Designer
水口 舞
ポケモングローバルリンクの企画、ゲームシンクとスクリプトを担当。好きなポケモンは"ムシャーナ"

『ポケモン赤・緑』をもう一度作るような勢いでした



究極を超えるために選んだ"変える"こと

——まずは『ポケットモンスターブラック・ホワイト（以下、ポケモンB・W）』の大ヒット、おめでとうございます。初週255万本と、ものすごい数字ですよね。編集部でも遊んでいる人が多いです。

全員 ありがとうございます！

——『ポケットモンスター』シリーズという作品が持っているポテンシャルの凄まじさを、改めて実感しました。これまでのシリーズは、初代の『ポケットモンスター赤・緑（以下、ポケモン赤・緑）』からポケモンの数およびシステム面を積み重ねて作られてきましたが、そこを一度ガラッと変えて完全な新作にしたのはなぜなのでしょうか？

増田順一氏（以下、敬称略） まず4年前に『ポケットモンスターダイヤモンド・パール（以下、ポケモンD・P）』という形で作りました。そして今回はさらに多くの方に遊んでもらうにはどうすればいいか、また、今まで遊んでくださっていた人が大人になって『ポケットモンスター』を卒業するという、その部分をどう払拭するかが最初のテーマでした。そこを考えて構築していったときに、スタート地点を同じにするためにエンディングまで新しいポケモンしか出なくしたりと、『ポケモン赤・緑』をもう一度作るような勢いでどんどん新作感が増していったんです。

——そういった構想はいつ頃から考えられていたのでしょうか？

増田 『ポケモンD・P』を作ったあとなので、4年ほど前からですね。最初の2年はプログラマー数人とこんなゲームにしたいというのを決めておいて、『ポケットモンスタープラチナ』と『ポケットモンスターハートゴールド・ソウルシルバー（以下、ポケモンHG・SS）』が終わったタイミングでスタッフがそれぞれ合流しました。最終的には開発スタッフ全員で一気に作っていきました。

——同じハードで2回目の新作が出るのは意外なことにシリーズ初なのですが、今までと違う部分はありましたか？

増田 とにかく考えていたのは「変えないとダメだ」ということですね。例えば画面などの色味1つとっても、どうやったらインパクトを与えられるかとか。

——その"変える"ということに関して、今まで非常に多くのユーザーに受け入れられてきたものを新しくすることへの抵抗感や不安はなかったんでしょうか？

増田 本来ならば、変えないほうが楽じゃないですか（笑）。自分自身のなかでも『ポケットモンスター』はこういうものだ」という固定概念があるので、そこは悩ましいところでした。でも変えることで生まれるエネルギーというのは絶対にあります。一方で例えば好きなアーティストの楽曲が全然違うものになった途端に嫌いになるような、そういうことにならないように、共通点がありつつもうまく変えていく。そのラインを常に考えていました。

——そのラインというのは？

増田 『ポケットモンスター』は、モンスターボールでポケモンを捕まえるというところは間違いなく変わらない。あとは野生のポケモンとは草むらでエンカウントするとか。そういうのを全部おさえたうえで、濃い草むらだと2匹出ることがある。といった要素を付加していった感じですね。あとはウインドウをためしに黒や青にしてみたら、やはり『ポケットモンスター』っぽくなかったなど、微妙なところに『ポケットモンスター』らしい要素があるというのが、変えてみたらわかりました。また、本当に細かいことですが、文字のフォントにしても別のフォントが入っていると、あまり『ポケットモンスター』らしくなかったんです。ひらがなはずっと使ってきたフォントがあるので、そういう積み重ねが大きいのかなという気はしています。

——確かに最初に漢字表示を選んでみたんですが、個人的にはやはりひらがなのほうがしっくりと来ました。

杉森建氏（以下、敬称略） 昔からずっとプレイしている人はそうかもしれないですね。コマンドなども漢字になるので、どこまで変えるかは結構悩みました。

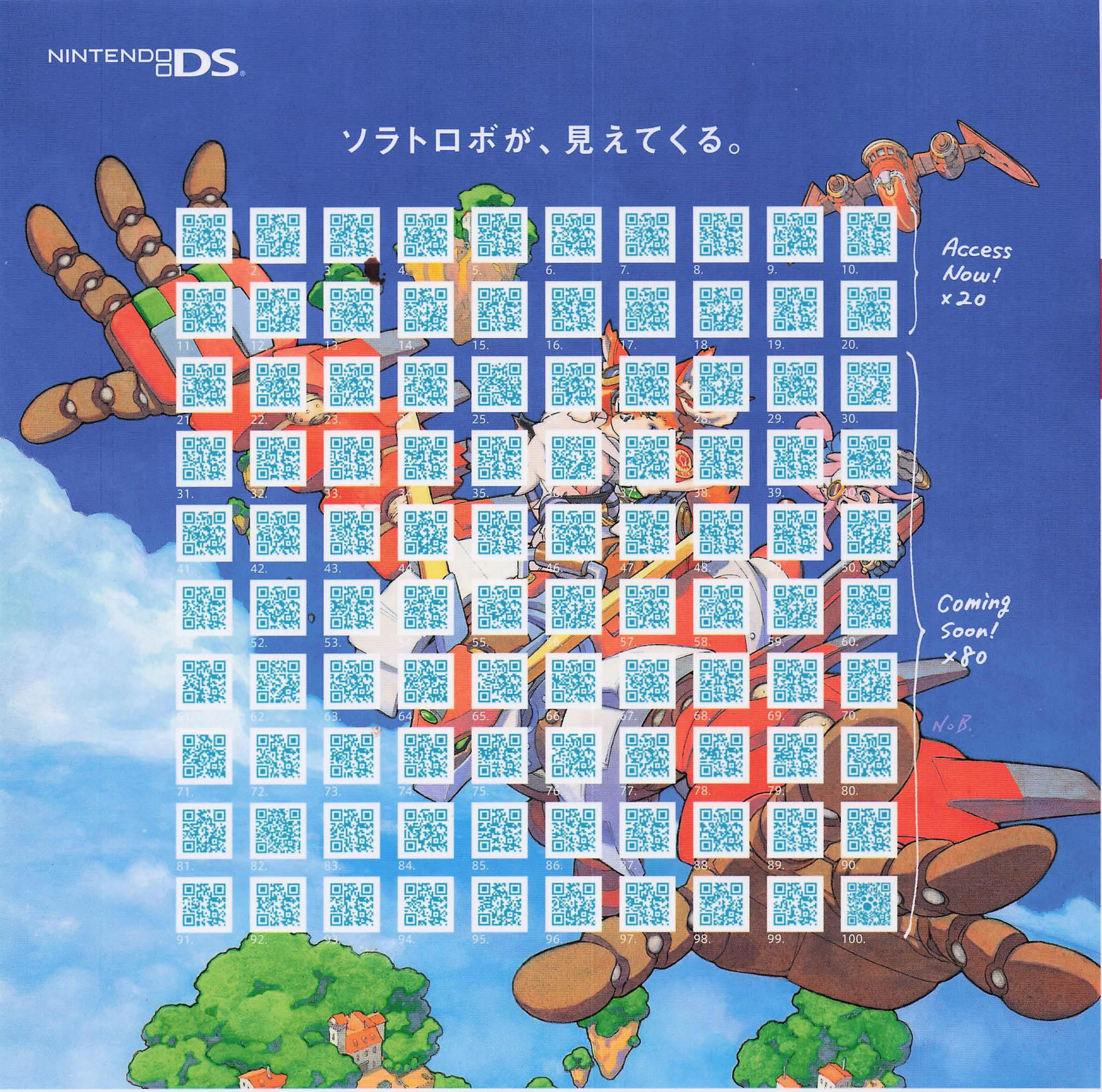
——かなと漢字の表示だけでなく、インターフェイスまわりも一新されて、かなりイメージが変わりましたよね。

太田哲司氏（以下、敬称略） 自分も今までの作品を忘れるのにかなり手こずりました。増田からはキーとタッチ操作がどこで混ざっても対応できる仕組みで、なおかつ使いやすくという意向を伝えられていたので、『ポケモンB・W』で目指す操作のルールを決めて、それに合わせてすべてのシステムを作っていきました。



Chimi Chara
ちみキャラ龍馬譚
坂本龍馬をはじめ幕末の偉人たちが
【ちみキャラ】となってぞくぞく登場!!
ちみキャラ龍馬譚航海中ぜよ!!
http://www.chimichara.com/special/ryoma/
小五郎
西郷
お龍
龍馬
幕末期にペルリによってもたらされた日本最初(?)のくまのぬいぐるみ『ペリイベア』が復刻!?
ペルリ商会からの商品展開に期待!!
リルペ
Perry Corporation
SINCE 1853
会 商
アンドリュー
ジョージ
フランクリン
セオドア
http://www.chimichara.com
河童楽土
カッパらくど
日本のどこかにある里山「河童楽土」。
そこに暮らす河童たちの日々をイラストでつづった癒しの「河童楽土」ブログ。
http://kapparakudo.blog133.fc2.com/
ホ～ちゃん
キュート

電撃ゲームス
Vol.14
デンゲキニンテンドーDS 12月号増刊
発行人:渡部雅人　編集人:江口 聡　2001年6月12日第三種郵便物認可 2010年10月15日発行・発売 第10巻 第23号 通巻174号
発行:アスキー・メディアワークス 〒160-8326 東京都新宿区西新宿4-34-7 TEL.03-6866-7530(編集)
発売:角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03-3238-8528(営業)
ASCII MEDIA WORKS



定価650円
本体619円

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan

雑誌 16536-12
Ⓛ-2010/12/14

4910165361204
00619

電撃ゲームス Vol.14 付録『キャサリン』特製ブックマーク【表面】

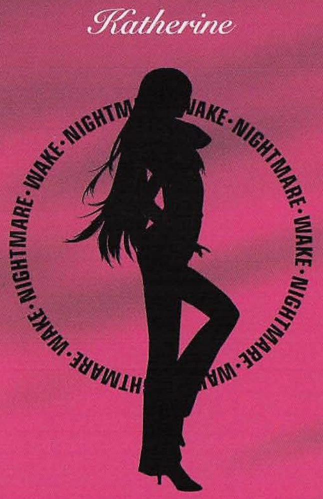
▶ミシン目にそって切り離し、裏面に示しているしおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。



電撃ゲームス Vol.14 付録『キャサリン』特製ブックマーク【裏面】

▼ミシン目にそって切り離し、しおり本体の切り取り線（点線）をハサミなどで切ってご利用ください。

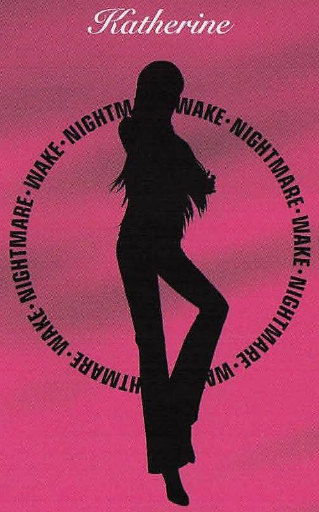
電撃ゲームス



電撃ゲームス Vol.14 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

キャサリン
発売日：今冬
価格：未定
ハード：PS3、Xbox 360
ジャンル：A・AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー：アトラス
公式サイト：http://cathy.atlus.co.jp/

電撃ゲームス

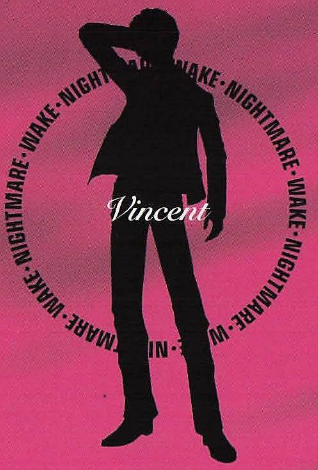


電撃ゲームス Vol.14 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

キャサリン
発売日：今冬
価格：未定
ハード：PS3、Xbox 360
ジャンル：A・AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー：アトラス
公式サイト：http://cathy.atlus.co.jp/

©ATLUS CO.,LTD. 2010

電撃ゲームス

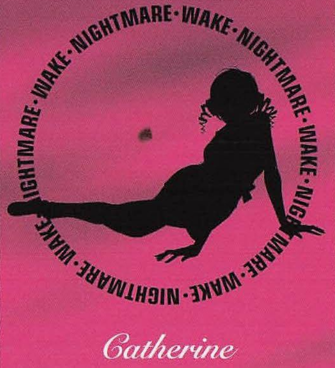


電撃ゲームス Vol.14 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

キャサリン
発売日：今冬
価格：未定
ハード：PS3、Xbox 360
ジャンル：A・AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー：アトラス
公式サイト：http://cathy.atlus.co.jp/

©ATLUS CO.,LTD. 2010

電撃ゲームス

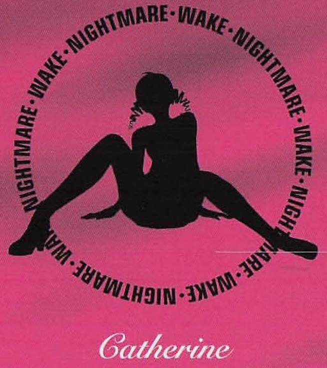


電撃ゲームス Vol.14 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

キャサリン
発売日：今冬
価格：未定
ハード：PS3、Xbox 360
ジャンル：A・AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー：アトラス
公式サイト：http://cathy.atlus.co.jp/

©ATLUS CO.,LTD. 2010

電撃ゲームス



電撃ゲームス Vol.14 付録
特製ブックマーク［NOT FOR SALE］

キャサリン
発売日：今冬
価格：未定
ハード：PS3、Xbox 360
ジャンル：A・AVG（アクションアドベンチャー）
メーカー：アトラス
公式サイト：http://cathy.atlus.co.jp/

©ATLUS CO.,LTD. 2010

郵便はがき

おそれいりますが50円切手を貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.14「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒　　　都道府県

住所

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具ではっきり
書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 ,

7 , , 8 9 10

11 , , その他

12 13 14 , ,

15 ①ニンテンドーDS(DSi含む) ②Wii ③PS3 ④PS2 ⑤PSP
⑥PSP go ⑦Xbox 360 ⑧iPod touch もしくは iPhone
⑨パソコン ⑩携帯電話 ⑪その他

16 17 その他 18

19 20

21 機種名

電撃ゲームス

希望商品番号
(P.115を参照)

Vol.14
読者アンケート

良い例
2 4 7 6
● ② ③ ④

悪い例
24 3 5
① ② ③ ④

22 機種名

23 その他 24 その他

25 , , 26

27 機種名

28 29 , , その他